

Der Strom des Verderbens

oder die Todesfahrt nach Havena
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3–5 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

5–10

ABENTEUER 9



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Der Strom des Verderbens
oder
die Todesfahrt nach Havena

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®



Der Strom des Verderbens

von Ulrich Kiesow

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 5–10
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1985 Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30019-2

Inhalt

Einführung	7
Vorwort	9
Das Abenteuer (Meisterinformation)	11
Der Spielbeginn	13
Die Helden heuern an	13
Die »Stern von Havena«	18
Der erste Tag auf dem Fluß	20
Die erste Nacht	25
Die Blutfelsenbucht	25
Der zweite Überfall der Flußpiraten	28
Im »Admiral Sanin«	29
Die Nacht im Hotel	33
Ein neuer Mord!	34
Unter falschem Verdacht	34
Im Kerker von Albenhus	36
Die Nebenzelle	37
Die Botschaft Kapitän Ulfarans	38
Entführt!	39
Der Weg durch den Wald	40
Der Wald	40
Die Waldungeheuer	41
Der Druidenzwerg	45
Die Ogerhöhle	46
Das Ende des Abenteuers	52
Anhang	54
Die Werte der wichtigsten Monster und Hauptfiguren	
Die Pläne des Schicksals	
.	zwischen den Seiten 28/29

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben *Das Schwarze Auge* entwickelt. Da die Gattung der *Rollenspiele* in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue SpieleGattung ermöglicht.

Diese einfachen Grundregeln des Schwarzen Auges sind im *Abenteuer-Basis-Spiel* enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel *Das Schwarze Auge* kennen- und spielen zu lernen; sowohl als *Held* als auch als *Meister des Schwarzen Auges*.

Für alle *Schwarze-Auge-Spieler*, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* zur Verfügung. Dieses *Ausbau-Spiel* enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können – wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können – je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters.

Das *Abenteuer-Ausbau-Spiel* enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – *Die Werkzeuge des Meisters* – deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiterem Zubehör gibt es noch die *Würfel des Schicksals* und einen *Zusatzblock* mit den *Schwarze-Auge-Formularen*.

Die Reihe der *Abenteuer-Bücher* zum *Schwarzen Auge* wird ständig ausgebaut. Alle *Abenteuer-Bücher* sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: Für welche *Erfahrungsstufen* ist dieses Abenteuer gedacht und wie viele *Spieler* können sich beteiligen? Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein *blaues* Dreieck und ein *gelbes* Dreieck. Alle *Abenteuer-Bücher* mit dem *blauen* Dreieck sind für die Regeln des *Abenteuer-Basis-Spiels* gedacht. Die *Abenteuer* mit dem *gelben* Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des *Abenteuer-Ausbau-Spiels* vorgesehen. Das heißt, diese *Abenteuer* enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die *Ausbau-Abenteuer* auch mit den *Basis-Regeln* gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg. Umgekehrt ist es auch möglich, die *Basis-Abenteuer* mit den *Ausbau-Regeln* zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen, *Das Schwarze Auge* ist ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller *Schwarze-Auge-Spieler*.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem *Schwarzen Auge* viel Vergnügen. Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte.

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Das Abenteuer »Der Strom des Verderbens« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie Das Schwarze Auge. Dieses Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Abenteuer-Basis-Spiel* des **Schwarzen Auges**. Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind. Neben den Regeln benötigen Sie für dieses Gruppenabenteuer noch einige Mitspieler und einen Spielleiter – aber das wissen Sie ja, Sie haben ja die Regeln gelesen.

»Der Strom des Verderbens« ist als *Fortgeschrittenen-Abenteuer* konzipiert. Es eignet sich besonders gut für Helden der 5. bis 10. Erfahrungsstufe. *Magier* sind zu diesem Abenteuer zugelassen; aber Vorsicht, sie könnten mit ihren übersinnlichen Fähigkeiten den Spielverlauf durcheinanderbringen. Eine Gruppe von 3 bis 5 Helden ist die optimale Besetzung für das Flußabenteuer.

Wenn Sie – was ohne weiteres möglich ist – »Der Strom des Verderbens« mit Helden niedrigerer Stufen spielen wollen, müssen Sie die Werte einiger besonders starker Monster ein wenig herabsetzen. Achten Sie als Meister darauf, daß die Monster aber nicht zu sehr geschwächt werden. Wenn Sie einen *Angriffswert* um 1 Punkt herabsetzen, sinkt die *Trefferwahrscheinlichkeit* dieses Monsters um 5 Prozent.

Falls Sie zu Ihrem Spieleabend mehrere Helden der 9. oder 10. Stufe erwarten, empfiehlt es sich, das eine oder andere Monster ein wenig zu stärken, denn wenn den Helden das Leben zu leicht gemacht wird, verliert das Spiel an Spannung.

Im übrigen gilt für »Der Strom des Verderbens« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des **Schwarzen Auges**: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue! Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln und Anweisungen im Wege ist, ändern Sie sie ab, oder lassen Sie sie weg.

Hinweis

Unser System der abgestuften Informationen ist Ihnen inzwischen bekannt. Auch im Abenteuer »Der Strom des Verderbens« finden Sie wieder die *allgemeinen, speziellen* und *Meisterinformationen*. Bei den Spieltests für dieses Abenteuer hat sich jedoch herausgestellt, daß es nötig ist, eine neue Kategorie besonders wichtiger Informationen einzuführen. »Der Strom des Verderbens« ist Fantasie-Story und Detektivgeschichte in einem. Das Abenteuer kann nur funktionieren, wenn die Spieler – die »Detektive« – zum richtigen Zeitpunkt die richtige Information über den zu ermittelnden Täter bekommen. Solche Informationen, die einen Schlüssel zur Auflösung der Kriminal-

handlung enthalten, nennen wir **Schlüsselinformationen!** Die Schlüsselinformationen sind wie Meisterinformationen durch einen senkrechten Balken gekennzeichnet und zur weiteren Hervorhebung **fett gedruckt!**

Übrigens:

Falls Sie, lieber Leser, *nicht* vorhaben, dieses Abenteuer als Meister zu leiten, sollten Sie spätestens jetzt aufhören, in diesem Buch zu lesen. Wenn Sie nämlich selbst als Held am Spiel teilnehmen wollen, so rauben Sie sich alle Spannung, wenn Sie das »Drehbuch« Ihres nächsten Abenteuers im voraus lesen.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Es ist inzwischen guter Brauch bei uns, dem Meister einen kurzen Abriss des Spielgeschehens an die Hand zu geben. So bleibt es Ihnen erspart, den Verlauf des Abenteuers mühselig aus den Beschreibungen der einzelnen Schauplätze herauszufiltern. Für das Gelingen des Abenteuers »Der Strom des Verderbens« ist es immens wichtig, daß Sie als Meister von Anfang an einen guten Überblick über den Handlungsablauf haben. Bei unseren vorbereitenden Spieltests haben wir zwei Erkenntnisse gewonnen, die wir als gute und schlechte Nachricht an Sie, den *Meister des Schwarzen Auges*, weitergeben wollen. Die gute Nachricht zuerst: »Der Strom des Verderbens« hat sich als eines der aufregendsten und spannendsten Rollenspiel-Abenteuer erwiesen. Die schlechte Nachricht: Es stellt sehr hohe Ansprüche an den Spielleiter. Also prägen Sie sich den Spielverlauf gut ein, und gehen Sie nicht unvorbereitet ins Spiel! Eine begeisterte Spielerrunde wird Sie für diese kleine Mühe belohnen.

»Der Strom des Verderbens« beginnt wie ein ganz normales Fantasie-Abenteuer, aber es entwickelt sich – noch ehe es die Helden recht bemerken – zu einer fantastischen Detektivgeschichte. Ein gemeiner Mörder geht um, und die Helden müssen sich diesmal nicht nur mit Schurken und Ungeheuern herumschlagen – ihre Hauptaufgabe besteht vielmehr darin, den unheimlichen Verbrecher durch aufmerksames Spiel und Einsatz ihres Kombinationsvermögens zu entlarven und zur Strecke zu bringen.

Nach einem kleinen Vorspiel in einer Schänke in *Ferdok*, einem Ort am *Großen Fluß*, heuern die Helden auf der *Stern von Havena*, einer großen Ruderbarke, an. Ihre Aufgabe ist es, als Schiffswachen für eine sichere Fahrt von Ferdok nach Havena zu sorgen. Insbesondere der Schutz der Passagiere der *Stern* wird ihnen ans Herz gelegt.

Aber – obwohl die Helden Goblin- und Flußpiraten-Überfälle zurückschlagen – es gelingt ihnen nicht, die Passagiere zu beschützen. Die Mitglieder der Reisegruppe werden einer nach dem anderen ermordet, denn der Mörder – oder vielmehr die Mörderin – ist selbst als Passagier an Bord. Die Überfälle werden von gedungenen Schergen inszeniert, um die Aufmerksamkeit der Helden abzulenken. Erst im weiteren Verlauf des Abenteuers können die Helden Motiv und Identität der Mörderin enthüllen.

Die Mitglieder der Reisegruppe sind alle – bis auf zwei Halbfellen und eine Erzieherin – miteinander verwandt. Die Gruppe ist auf dem Weg nach Havena, um eine große Erbschaft anzutreten, die ein sehr vermögender Kaufmann hinterlassen hat. *Nana Engstrand*, die Mörderin, nutzt die Flußfahrt, um alle anderen Erben aus dem Weg zu räumen. Sie finden den Stammbaum der Familie Engstrand in der Mitte des Heftes. Dort können Sie die verwandtschaftlichen Beziehungen der Passagiere genau ablesen. Hier gebe ich Ihnen einen raschen Überblick:

<i>Nana Engstrand:</i>	Enkeltochter des verstorbenen Elenreich Engstrand, die Mörderin!
<i>Rank Engstrand:</i>	Enkel des Verstorbenen, Nanas Zwillingbruder.
<i>Hella Manders</i>	(geb. Engstrand): Tochter des Verstorbenen, Nanas Tante.
<i>Trull Engstrand:</i>	Sohn des Verstorbenen, Nanas Onkel.
<i>Isida Engstrand:</i>	Tochter Trull Engstrands, Enkelin des Verstorbenen, Nanas Cousine.
<i>Thorn Engstrand:</i>	Bruder des Verstorbenen, Nanas Großonkel.

Weitere Passagiere:

Raul und Reo: zwei Halbfelfen, Freunde Trull Engstrands.

Helene Alwing: Erzieherin Nana Engstrands.

Der verstorbene Kaufmann, dessen Erbe es anzutreten gilt, heißt *Elenreich Engstrand*.

Der Stammbaum zeigt außerdem weitere Erbberichtigte, die ebenfalls von Nana selbst oder gedungenen Mördern aus der Liste der Erbberechtigten gelöscht werden:

Die Familie *Grabutin*: ein in Angbar lebender Zweig der Engstrands.

Gesche Gerrefan: weiblicher Offizier der Stadtgarde von Ferdok.

Die Reihenfolge, in der Nana ihre Schandtaten begeht, ist durch das Abenteuer festgelegt:

1. Die Familie Grabutin wurde schon vor Spielbeginn von gedungenen Mördern überfallen. Die Helden erfahren in der ersten Spielszene von diesem Verbrechen, können mit dieser Information jedoch wenig anfangen, da sie nicht wissen, daß mit weiteren Morden zu rechnen ist und daß ein Zusammenhang zwischen diesem und den geplanten Verbrechen besteht.
2. In der ersten »Spielnacht« wird Gesche Gerrefan ermordet. Nana Engstrand erfährt in Anwesenheit der Helden, daß Gesche eine weitere Verwandte und damit erbberechtigt ist. Das bedeutet das Todesurteil für die Offizierin. Auch dieser Mord steht scheinbar nicht in einem Zusammenhang mit dem Spielgeschehen. Darum werden die Spieler nicht bemerken, wie früh sich die Täterin bereits verraten hat.
3. Während eines Piratenüberfalls in einer Flußenge wird Nanas Großonkel – Thorn Engstrand – erstochen. Da die Piraten nicht in das Quartier des alten Mannes vordringen, fällt ein erster Verdacht auf die Passagiere. Hauptverdächtiger ist Trull Engstrand, Nanas Onkel, weil er zuletzt mit dem Opfer gesehen wurde.
4. Während der Übernachtung in einem befestigten Lager an Land geschieht ein neuer Mord. Diesmal werden die Helden durch einen Goblin-Überfall abgelenkt. Das Opfer ist die Erzieherin Nanas. Nana selbst bringt sich eine

Stichwunde bei, um von ihrer Täterschaft abzulenken. Da die Helden den Mord nicht verhindern konnten, werden sie von den Passagieren mit Vorwürfen überschüttet.

5. Das nächste Mal legt das Schiff in *Albenhus*, einer kleinen Garnisonsstadt, an. In der Nacht schleicht sich Nana durch eine Geheimtür in das Zimmer ihres Onkels Trull und bringt ihn um. Jetzt werden die Helden beschuldigt, für die Mordserie verantwortlich zu sein. Sie werden in Albenhus eingekerkert.
6. Nachdem die Helden aus dem Kerker in Albenhus geflohen sind, erweist sich ihre Unschuld durch einen neuen Mord, der während ihrer Abwesenheit geschah. Diesmal ist Hella Manders das Opfer. Die Helden werden gebeten, unter den noch lebenden Passagieren den Täter herauszufinden und die übrigen Reisenden zu retten. Jetzt fällt ihnen auch der Stammbaum in die Hände, und sie erfahren das Motiv des Täters.

Als die Helden das Schiff erreichen, sind die Passagiere in die Hände von Entführern gefallen. Die Entführer und ihre Opfer sind in verschiedene Richtungen geflohen, und die Spieler müssen entscheiden, welche Gruppe sie retten wollen: Isida Engstrand und die beiden Halbfelfen oder Nana und Rank Engstrand. Spätestens zu diesem Zeitpunkt müssen die Helden also das Verbrechen aufgeklärt haben.

Wie das Abenteuer ausgeht, hängt ganz von der Pffiffigkeit der Spieler ab: Falls die Helden Nana »retten« wollen, haben sie sich falsch entschieden. Nana hatte die Entführung natürlich selbst arrangiert. Sie ist längst über alle Berge. Gemeinsam mit ihrem Bruder hat sie in Havena das Erbe angetreten. Sie ist nun eine der reichsten Frauen Aventuriens und trachtet danach, die Helden als letzte Mitwisser aus dem Weg zu räumen. Die unglücklichen Helden werden fortan von den fähigsten – sprich tückischsten – Meuchelmördern Aventuriens verfolgt. Sie erhalten keine Belohnung und nur wenige Abenteuerpunkte. Falls die Helden Isida und die Halbfelfen retten, können sie mit Isidas Hilfe die Mörderin in Havena entlarven. Nana wird auf die Sträflingsinsel *Hylailos* deportiert. Die Helden erhalten eine fürstliche Belohnung von Isida und eine reichliche Zuteilung an Abenteuerpunkten vom *Meister des Schwarzen Auges*.

Der Spielbeginn

Meisterinformationen:

Ausgangspunkt dieses Abenteuers ist eine Schänke in Ferdok, einem Ort am Oberlauf des Großen Flusses. Es bleibt Ihnen als Meister überlassen, wie Sie die Helden Ihrer Spielerrunde in diesen verlassen Ort »schaffen«. Nehmen wir an, die Helden befinden sich auf der Rückreise von einem Abenteuer, das sie am letzten Spielabend überstanden haben. Über Ferdok gibt es nicht viel zu

sagen: Der Ort hat einen kleinen Binnenhafen mit ein paar Kränen und Lagerschuppen, ein kleines Hotel, das aber voll belegt ist, eine Stadtwache – etwa 20 Soldaten stark –, wenige Läden, etwa 100 Wohn- und Bauernhäuser. Die einzige Attraktion ist die Kneipe »Zum Flußteufel«, die in der letzten Woche neu eröffnet wurde. In der Kneipe zum *Flußteufel* findet nun die erste Spieletappe statt:

Die Helden heuern an

Spezielle Informationen:

Im winkelförmigen Schankraum des *Flußteufels* herrscht eine Bombenstimmung. Nahe der Eingangstür ist ein einzelner Tisch frei, alle anderen sind besetzt; einige, die weiter hinten in der Gaststube stehen, sind so dicht umlagert, daß man nicht sehen kann, was an ihnen vorgeht. Von diesen Tischen kann man nach Phasen gebannten Schweigens immer wieder laute Rufe hören.

Meisterinformationen:

Die obige *spezielle Information* ist der erste Text, den Sie an die Spieler weitergeben sollten. Wie immer in solchen Fällen können Sie die *speziellen Informationen* vorlesen oder in Ihren eigenen Worten nacherzählen und nach Kräften ausschmücken. Fragen Sie nun die Spieler, ob sich die Helden einen der umlagerten Tische näher ansehen wollen. Falls Ihre Helden nicht von vornherein neugierig sind, fachen Sie ihre Neugierde an, indem Sie die Rufe wiedergeben, die von den Tischen herüberschallen: »Hab' ich ein Schwein! Fünf Silbertaler in 10 Minuten!« – »Was, duuu willst dich mit mir messen?! Dich drücke ich glatt durch die Tischplatte!« – »Da, schon wieder gewonnen! Wirt, eine Runde für meine Freunde!« Irgendwann werden dann auch die stursten Helden zu einem der Tische hinüberschlendern, an

denen es so spannend zugeht. Bevor sie sehen können, was am Tisch geschieht, belauschen sie das Gespräch zweier Zuschauer:

Schlüsselinformation:

»... **schrecklich, wirklich schrecklich**«, sagt einer der beiden Männer. »Diese Strolche haben die Reisenden völlig ausgeplündert und dann die ganze Familie niedergemacht, den Vater, seine beiden Söhne und die Tochter!«

»Kannst du die Leute?« fragt der andere Mann.

»Nein, nicht persönlich, sie hießen Grobatin oder so ähnlich, glaube ich. Ich kenne niemanden in Angbar.«

»Wo ist es geschehen, auf dem Paß?«

»Ja, genau zwischen Angbar und Gratenfels. ... Die Diener haben sie verschont – seltsam, nicht wahr?«

»Ja, merkwürdig. Vielleicht handelt es sich um eine Familienfehde? In Angbar leben seltsame Leute.«

»Das stimmt! Ich habe einen Vetter, dessen Frau stammt aus Angbar – du müßtest sie eigentlich kennen ... So eine kleine, rundliche Schwarzhaarige, sie arbeitet in dem Laden ...«

Spezielle Informationen:

Mit diesen Worten schlendern die beiden Männer zum nächsten Tisch und geben so den Blick auf das Geschehen frei, das sie bis eben beobachteten:

Meisterinformationen:

An mehreren Tischen finden Wettspiele statt. Sorgen Sie dafür, daß die Helden mindestens an einem Spiel teilnehmen und so gegen das *Gesetz gegen Glücks- und Wettspiele in öffentlichen Lokalen* verstoßen! Es genügt, wenn sich ein Held an einem Spiel beteiligt, die anderen Helden sind dann automatisch seine »Komplizen«. Falls die Helden Gefallen an den Spielen finden, lassen Sie ihnen ruhig Zeit. Auch ein aventurischer Held muß sich einmal entspannen. Das raue Abenteuerleben wird ihn nur zu bald wieder einholen!

Als Spiele stehen Messerwerfen, Armdrücken und Erdkrötenkämpfe zur Auswahl. In welcher Reihenfolge die Helden die Spiele beobachten beziehungsweise sich an ihnen beteiligen, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

Spezielle Informationen:

1 Armdrücken

Die Kontrahenten legen ihren Einsatz auf den Tisch (Heller oder Silbertaler). Beim Armdrücken geht es darum, den Handrücken des Gegners auf die Münze zu drücken. Der Sieger streicht den Gewinn ein und kann wieder herausgefordert werden.

Im *Flußteufel* gibt es sechs »Armdrücker«, mit denen sich die Helden messen können:

- 1 Urik der Schwarze (Körperkraft: 16)
- 2 Hella, die Wirtin (Körperkraft: 15)
- 3 Drücker Donald (Körperkraft: 10)
- 4 Hajo Harmlos (Körperkraft: 11)
- 5 Edelfried, das Großmaul (Körperkraft: 8)
- 6 Mano Muskel (Körperkraft: 13)

Für jeden Helden, der am Armdrücken teilnehmen will, wird ein Gegner durch einen Würfelwurf (W 6) ermittelt.

Beim Wettkampf legen beide Armdrücker abwechselnd mehrere Kraftproben ab. (Der Meister würfelt für die 6 Kneipendrucker). Die erste Kraftprobe ist eine Probe -5, die nächste eine -4 und so weiter bis hin zu Proben +5 oder +6. Wem zuerst eine Probe mißlingt, der verliert. Der Held als Herausforderer hat jeweils den ersten Wurf. Es können auch Helden gegeneinander antreten.

2 Erdkröten-Kämpfe

In der Tischmitte steht eine kleine Holzkiste mit gläsernem Deckel. In die Kiste werden jeweils zwei Erdkröten-Männchen gesetzt. Die Kröten sind etwa so lang wie eine Männerhand, pechschwarz und mit dicken Warzen besetzt. Sie sind fett, verfügen aber über sehr kräftige Hinterbeine. Bei ihren Kämpfen versuchen die Kröten, sich im Sprung so zu rempeln, daß eine von beiden auf den Rücken fällt. Damit ist der Kampf entschieden.

Die Kröten messen zunächst ihre Sprungkraft miteinander. Das heißt: Der Spieler würfelt für die Kröte mit 1W6 und addiert die Sprungkraft der Kröte (SK) zum Resultat. Die Kröte, die dieses Duell gewinnt, legt nun eine Geschicklichkeitsprobe ab.

Beispiel für einen Wettkampf:

Urx – Sprungkraft (SK) 2, Geschicklichkeit (G) 10 – gegen Blecks – Sprungkraft (SK) 1, Geschicklichkeit (G) 8.

Der Held setzt auf Urx (und würfelt für ihn), der Meister würfelt für Blecks.

Der Held würfelt eine 3 und addiert SK 2, ergibt 5.

Der Meister würfelt eine 2 und addiert SK 1, ergibt 3.

Urx hat das Springduell gewonnen und legt jetzt eine normale Geschicklichkeitsprobe ab. Gelingt auch die Geschicklichkeitsprobe, hat Urx gewonnen. Der Wettgewinn wird ausgezahlt. Mißlingt Urx' Geschicklichkeitsprobe, geht der Kampf in die nächste Runde.

Es sind folgende Erdkröten-Paarungen angesetzt:

Urx (SK 2 – G 10) gegen: Blecks (SK 1 – G 8)	Gewinn: 2 für 1 Gewinn: 4 für 1
Warze (SK 4 – G 11) gegen Erdschreck (SK 3 – G 7)	Gewinn: 1,5 für 1 Gewinn: 6 für 1
Quapp (SK 2 – G 12) gegen Blaubauch (SK 2 – G 13)	Gewinn: 3 für 1 Gewinn: 2 für 1
Glibberkopf (SK 4 – G 10) gegen: Moddermax (SK 3 – G 13)	Gewinn: 2 für 1 Gewinn: 3 für 1

(Gewinn 2 für 1 bedeutet: Ein Held, der 1 Silbertaler setzt, bekommt – falls seine Kröte gewinnt – 2 Silbertaler ausbezahlt.)

Höchsteinsatz: 3 Silbertaler.



3 Messerwerfen

Die Gäste werfen auf eine Zielscheibe an der Wand. Ein Held, der teilnehmen will, setzt einen Heller und legt eine Geschicklichkeitsprobe +7 ab. Wenn die Probe gelingt, gewinnt der Held 1 Silbertaler.

Meisterinformationen:

Wenn Sie der Meinung sind, die Helden hätten sich lange genug mit den diversen Spielen amüsiert, läuten Sie allmählich die nun folgende – für die Helden etwas unangenehme – Spielepisode ein:

Spezielle Informationen:

Während die Helden an den Tischen spielten, hat sich die Schänke weiter gefüllt. An allen Tischen und vor der langen Theke stehen Männer und Frauen dicht gedrängt. Auffällig viele der neuen Gäste tragen weite, wadenlange Umhänge aus derbem Tuch.

Die Tür zur Gaststube wird plötzlich von zwei Männern in eben solchen Umhängen aufgezo- gen, und in die Schänke tritt eine große Frau in den mittleren

Jahren. Sie trägt die Uniform eines Offiziers der Stadtgarde. Den Helm mit dem Busch aus Pfauenfedern hält sie in der Hand. Über ihre Stirn zieht sich eine schmale, rote Narbe, ihr rechtes Auge wird von einer schwarzen Klappe verdeckt. Sie hebt den linken Arm, und plötzlich lassen die vermummten Gestalten im Saal ihre Umhänge zu Boden fallen. Überall sind jetzt die bronzenen Brustpanzer der Stadtgardisten zu sehen. Die Stimme der Frau übertönt den aufbrausenden Lärm:

»Keiner verläßt den Raum! Hier finden Glücksspiele statt, und darauf steht – wie ja wohl allgemein bekannt ist – Gefängnis! Ich erkläre alle Anwesenden für verhaftet!«

Meisterinformationen:

Das Glücksspielverbot ist keineswegs allgemein bekannt. Es wurde vielmehr erst kürzlich verhängt und soll in erster Linie dazu dienen, die Taschen des Bürgermeisters aufzufüllen. Darum ist die Stadtwache bemüht, möglichst viele lebende Gefangene zu machen, weil man nur aus diesen Geldstrafen und Lösegelder herauspressen kann.

Die meisten Gäste lassen auf Aufforderung ihre Waffen fallen, einige aber zücken ihre Schwerter und Säbel und greifen die Stadtgardisten an. Es bleibt den Helden überlassen, ob sie in den Kampf eingreifen oder sich ergeben wollen. Falls sie kämpfen, bekommt jeder von ihnen es mit 2 Gardisten zu tun.

Lassen Sie die Spieler Streichhölzchen ziehen, ein Hölzchen brechen Sie ab. Der Held des Spielers, der die »Niete« wählt, hat das zweifelhafte Vergnügen, die Fechtkünste Gesche Gerrefans kennenzulernen. Gesche kämpft allein gegen »ihren« Helden.

Die Werte eines Gardisten:

MUT: 10	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
Monsterklasse: 14	

Die Werte Gesche Gerrefans:

MUT: 14	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 45	PARADE: 12
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1 W + 7
Monsterklasse: 30	

Für die völlig unnötige Prügelei mit den »braven« Gardisten erhalten die Helden nur 50% der normalen Abenteurpunkte (MK); sie sammeln immerhin Erfahrungen. Die Helden können den Kampf jederzeit abbrechen und sich ergeben. Sie werden auch mehrfach von Gesche dazu aufgefordert. Falls die Helden sich nicht ergeben wollen, sollen sie ruhig einen Strauß mit den Stadtgardisten ausfechten. Wie lange der Kampf währen soll, entscheiden Sie als Meister. Sobald eine Partei, Helden oder Gardisten, eindeutig auf die Verliererstraße gerät, greift Kapitän Ulfaran, einer der Gäste, ein und unterbindet das Gefecht.

Auf welche Weise sich Kapitän Ulfaran in das Geschehen einschaltet, hängt ganz von der Lage der Dinge ab.

Es gibt 3 Möglichkeiten:

1. Die Helden haben sich von vornherein ergeben. Dann löst sich Ulfaran plötzlich von der Theke, wo er neben einem alten Mann und einem zierlichen, rothaarigen Mädchen gestanden hat, und legt dem Offizier eine Hand auf die Schulter: »Gesche, alter Haudegen, diese Gefangenen überlasse bitte mir. Ich brauche dringend ein paar Schiffswachen, und diese Leute scheinen mir gerade die richtigen zu sein ... usw.«

2. Die Helden sind dabei, den Kampf gegen die Stadtgardisten zu verlieren. Dann schlägt Ulfaran mit einem gezielten Hieb Gesche Gerrefan den Säbel aus der Hand, um sich anschließend für die Helden zu verwenden (siehe oben).

3. Die Helden haben gute Aussichten, den Kampf zu gewinnen. Dann wirft sich Ulfaran plötzlich zwischen Gesche Gerrefan und ihre Gegner und ruft: »Halt, halt, so nehmt doch Vernunft an. Gesche, laß diese Leute in Frieden, du siehst doch, daß ihr Gardisten euch übernommen habt. Ich benötige dringend ein paar fähige Schiffswachen, und hier scheine ich die richtigen gefunden zu haben!«

Alle drei Handlungsstränge münden nun in die Anwerbung der Helden durch Kapitän Ulfaran ein. Ulfaran stellt sich als Kapitän der Freien-Barke *Stern von Havena* vor. Der Kapitän ist ein breit-schultriger Kerl mit langen schwarzen Haaren und einem gegabelten, grausträhnigen Bart. Seine Augen sind fast schwarz und die Brauen über der kräftigen Hakennase buschig und dicht. Er trägt einen breiten, schartigen Säbel in einer schlichten Lederscheide.

Trotz seines finsternen Aussehens ist Ulfaran ein sehr fröhlicher Mensch. Er genießt es, mit den Helden eine Heuer auszufeuern, wobei er ihre Aufgabe als lächerlich einfach und ungefährlich beschreibt:

»Eigentlich habt ihr überhaupt nichts zu tun. Welcher Flußpirat traut sich schon an die *Stern von Havena* heran? Ich nehme euch nur mit, damit meine Passagiere beruhigt sind. Diese Leute bestehen auf solchen Formalitäten ... usw.« Ganz gleich, welche Heuer die Helden fordern, Ulfaran windet sich wie unter Schmerzen. »Wollt ihr mich ruinieren? Soll ich etwa mein Schiff verkaufen, um euch bezahlen zu können?«

Ulfarans Höchstgebot ist 2 Dukaten pro Kopf (plus Kost und Logis). Falls die Helden partout mehr verlangen, weist Ulfaran sie darauf hin, daß er sie immer noch Gesche Gerrefan und der Stadtgarde überlassen kann. Schließlich seien sie Gesetzesbrecher. Die Gardisten sind inzwischen um 8 Soldaten verstärkt worden, die vor der Tür des *Flußteufels* gewartet hatten, um Fluchtversuche zu vereiteln. Außerdem versichert Ulfaran, daß er sich auf die Seite der Stadtgarde schlagen wird, wenn es noch einmal zum Kampf kommt. (Ulfarans Werte sind die gleichen wie die Gesche Gerrefans.)



Spezielle Informationen:

Nachdem die Anwerbung beendet ist, geht Ulfaran zur Theke und wechselt ein paar Worte mit einem zierlichen, rothaarigen Mädchen und einem alten, vornehm gekleideten Mann. Dann kehrt er zu den Helden zurück.

»Das sind zwei meiner Passagiere«, erklärt er. »Das rothaarige Persönchen heißt Nana Engstrand, der alte Herr ist ihr Großonkel Thorn Engstrand.«

Thorn Engstrand hat krauses, weißes Haar, Körperbau und Gesicht sind hager und knochig. Er trägt ein bodenlanges, weißes Gewand, das an den Säumen mit bunten Stickereien verziert ist. Nana ist eine hübsche junge Frau mit einer kleinen Stupsnase, großen blauen Augen und fröhlichen Grübchen in den Wangen. Sie trägt ihr Haar – nach der neuesten Mode in den Nordprovinzen – sehr kurz geschnitten und feuerrot gefärbt. Bekleidet ist sie mit einem hellgrünen, tunikaähnlichen Hemdchen und Sandalen, die mit langen Bändern bis an die Knie geschnürt sind.

Kapitän Ulfaran spendiert seinen neuen Schiffswachen noch ein Bier, dann gibt er das Zeichen zum Aufbruch. Die beiden Passagiere schließen sich der Gruppe an. Falls ein Held Nana Engstrand anspricht, unterbindet der alte Thorn sofort das Gespräch: »Nana, du weißt – mit solchen Leuten spricht man nicht!«

Nachdem Ulfaran, die Helden und die Passagiere eine Weile schweigend in Richtung Hafen gegangen sind, richtet Ulfaran das Wort an die Helden:

Schlüsselinformation:

»Ist diese Gesche Gerrefan nicht eine tolle Frau? Flink wie eine Katze und stark wie ein Tiger ... Wenn ich jemals heirate, dann ...«

Sie hat nämlich keinen Menschen mehr auf dieser Welt. Gestern hat sie mir erzählt, daß kürzlich ihr Großvater in Havena gestorben ist. Außerdem besaß sie ein paar Verwandte in Angbar, aber die sind vorgestern ermordet worden. Eine schreckliche Geschichte, habt ihr davon gehört? Es ist auf dem Paß nach Gratenfels geschehen.«

Meisterinformationen:

Falls die Helden die letzte Frage mit Ja beantworten, hakt der Kapitän sofort nach. »Was wißt ihr davon? Wo habt ihr es gehört?« Nachdem sich herausgestellt hat, daß die Helden nur ein Wirtshausgespräch aufgeschnappt haben, fährt Kapitän Ulfaran fort:

Schlüsselinformation:

Diese Gesche ist schon eine rätselhafte Person. Von uns hier in Ferdok hat niemand gewußt, daß sie überhaupt Verwandte besaß. Und mir hat sie auch erst von ihrer Familie erzählt, als alle tot waren ...«

Spezielle Informationen:

Inzwischen hat die Gruppe das Hotel erreicht, in dem die Passagiere wohnen. Vor der Eingangstür begegnen Nana und Thorn einem schwarzhaarigen jungen Mann, der dem Mädchen verblüffend ähnlich sieht. Die beiden jungen Leute schließen sich in die Arme. »Das ist Rank Engstrand, Nanas Zwillingbruder«, flüstert Ulfaran den Helden zu. Anschließend verabschiedet er sich von den Passagieren und geleitet die Helden zum Hafen. Er will ihnen die *Stern von Havena* zeigen, auf der die Helden auch die Nacht verbringen sollen.

Die »Stern von Havena«

Spezielle Informationen:

Trennen Sie den Schiffsplan aus der Mitte des Hefes, legen Sie ihn auf den Tisch und erläutern Sie ihn den Spielern!

In dieser Nacht herrscht Vollmond, und das Schiff ist deutlich zu sehen. Auf und unter den Ruderbänken schlafen – in Decken gehüllt – die Ruderer. Die *Stern von Havena* ist eine Freien-Barke, das heißt: die Ruderer erhalten eine Heuer, sie sind keine Sklaven wie auf einer Galeere. Allerdings setzen sich die Rudermannschaften aus üblem Gesindel zusammen, denn welcher aventurische Bürger würde sich seinen Lebensunterhalt durch Rudern verdienen wollen.

Die Helden dürfen die Nacht im Passagierzelt zubringen, aber bei Tagesanbruch müssen sie es verlassen. Die reichen Passagiere wären entsetzt, wenn sie erführen, daß gemeine Schiffswachen in »ihrem« Zelt geschlafen haben.

Nachdem Ulfaran den Helden ihre Schlafplätze gezeigt hat, verläßt er das Schiff.

Die Nacht verläuft ereignislos.

Falls die Helden im Kampf mit der Stadtwache Lebensenergie eingebüßt haben, erholen sie sich in der Nacht so gut, daß jeder bis zu 5 Lebenspunkten zürück erhält.

Am Morgen werden die Helden von Ogech, dem



Steuermann der Barke, geweckt. Ogech ist ein vierzigjähriger Mann von hünenhafter Statur. Er hat hellblonde, lockige Haare, sein viereckiges Kinn ist bartlos.

Ogech weist die Helden an, zum Mast zu gehen, wo der Schiffskoch, ein klapperdürre Greis mit einem Holzbein, gerade das Frühstück – Speck und Hafergrütze – an die Ruderer verteilt.

Meisterinformationen:

Helden, die sich unter die Ruderer mischen, ohne zuvor darauf hingewiesen zu haben, daß sie besonders gut auf ihre Barschaft achtgeben, müssen eine Klugheitsprobe ablegen. Scheitert die Probe, muß der Held feststellen, daß sein gesamtes Bargeld gestohlen wurde. Wenn sich der Held beim Steuermann beschwert, wird Ogech ein fürchterliches Donnerwetter über die Rudermannschaft niedergehen lassen, das jedoch keine Wirkung erzielt. Allenfalls können die Helden hören, wie eine Ruderin ihrem Nachbarn zuflüstert: »Unser Oger, wenn er sich ärgert, sieht er immer besonders hübsch aus, findest du nicht?«

Kurzum – das Geld bleibt verschwunden.

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden das Frühstück eingenommen haben, treffen die Passagiere ein. Sie gehen über die Planke und von dort direkt in ihr Zelt.

Zuerst kommt eine alte, auffallend große Frau. Sie hat ihr graues Haar zu einem straffen Knoten gebunden und hält sich sehr gerade.

Meisterinformationen:

Das ist Helene Alwing, Nanas Erzieherin. Die Helden können das natürlich nicht wissen, weil es an Bord niemanden gibt, der ihnen die Passagiere vorstellt.

Geben Sie den Spielern jetzt das Blatt mit den Porträts der Passagiere. Wann immer ein Mitglied der Familie identifiziert wird, kann der Name eingetragen werden.

Zu Ihrer Information die Reihenfolge der Porträts von links:

Oberste Reihe: Nana Engstrand, Helene Alwing, Rank Engstrand

Mittlere Reihe: Raul, Reo, Thorn Engstrand

Untere Reihe: Hella Manders, Trull Engstrand, Isida Engstrand

Spezielle Informationen:

Dann folgen Nana und Rank Engstrand. Nana trägt heute ein weißes Hemdchen, ihr Zwillingbruder ein kurzes, pelzbesetztes Wams und eine enge, knielange Hose.

Hinter ihnen geht der alte Thorn Engstrand, der die gleiche Kleidung wie am Vorabend trägt.

Schlüsselinformation:

Als nächster erscheint Kapitän Ulfaran am Kai. Der Mann, den die Helden am letzten Abend so fröhlich erlebten, ist heute kaum wiederzuerkennen. Er läßt den Kopf hängen, seine Augen starren blicklos ins Leere. Ohne die Passagiere oder seine Mannschaft zu beachten, stapft Ulfaran schweren Schrittes über die Planke und verschwindet im Heckaufbau des Schiffes.

Spezielle Informationen:

Kurz darauf klappert eine leichte Reisekutsche über die Uferstraße. Sie hält neben der *Stern von Havena*, und fünf Reisende steigen aus: zuerst zwei schlanke, dunkelhaarige Männer. Als sie über die Planke steigen, weht ein Windstoß das schulterlange Haar des vorderen, älteren Mannes zur Seite, und eine auffällig große, spitze Ohrmuschel wird sichtbar. Die Hel-

den hören den unterdrückten Fluch eines Ruderers in ihrer Nähe: »O verdammt! Halbelfen an Bord! Das bringt Unglück!«

(Meisterinfo: Die beiden Passagiere sind Raul und Reo, zwei Halbelfen, die mit Trull Engstrand und seiner Schwester Hella Manders befreundet sind.)

Ihnen folgen eine Frau und ein Mann. Beide sind klein und mollig – in den mittleren Jahren. Der Mann hat ein Doppelkinn, das runde Gesicht wird von einem schmalen Oberlippenbart geziert.

(Meisterinfo: Trull Engstrand und Hella Manders.) Zuletzt geht eine junge Frau an Bord, bei deren Anblick die Herzen aller männlichen Zuschauer einen Sprung tun. Die Frau bewegt sich mit katzenhafter Gewandtheit. Ihr tief geschlitztes Kleid gibt den Blick auf ein Paar schlanke, ebenmäßig geformte Beine frei. Zum Bedauern der Ruderer ist die rassige Schönheit viel zu schnell im Zelt der Passagiere verschwunden.

(Meisterinfo: Isida Engstrand, Trulls Tochter.)

Offenbar kennen sich die beiden Passagiergruppen näher, denn die zuerst Angekommenen erwarten die anderen Reisenden am Zelteingang und begrüßen sie. Zwei Ruderer schaffen das Gepäck der Reisenden an Bord. Dann wird die Planke eingeholt. Steuermann Ogech stößt einen schrillen Pfiff aus; die *Stern von Havena* legt ab.

Der erste Tag auf dem Fluß

Meisterinformationen:

Zeigen Sie den Spielern noch einmal den Deckplan und lassen Sie sich zeigen, wo die Schiffswachen Stellung beziehen. Der Koch gibt den Helden je einen Langbogen und einen Köcher mit 20 Pfeilen. Er rät ihnen, es sich gemütlich zu machen. Mit einem Überfall sei sowieso nicht zu rechnen. Die Helden sollten lieber auf die Passagiere achten, und wenn sie von einem der Reisenden beobachtet würden, sollten sie so tun, als ob sie scharf nach allen Seiten Ausschau hielten. Die Passagiere müssen nämlich die Heuer der Schiffswachen aus ihrer Tasche bezahlen, und so sollen sie für ihr Geld auch etwas geboten bekommen. Beschreiben Sie anschließend die vorüberziehende Flußlandschaft mit kleinen Dörfern, Wäldern, Äckern, Viehwiesen, Schweinehirten, Bauern und Handelskarawanen.

Bei Ferdok ist der Große Fluß noch nicht allzu breit. Eine starke Strömung in der Mitte des Flußbettes schiebt die *Stern von Havena* flußabwärts.

Das Schiff macht gute Fahrt, obwohl die Ruderer nur mit halber Kraft arbeiten.

Nach einiger Zeit verlassen die Passagiere das Zelt und schlendern über den Mittelgang zum Vorschiff. Dabei sollte einer der Helden das folgende Gespräch zwischen Nana und Isida Engstrand mithören können:

Schlüsselinformation:

Die schwarzhaarige Frau hält Nana am Arm zurück und zieht sie dicht zu sich heran. »Der Steuermann hat mir eben eine schreckliche Geschichte erzählt, Cousine Nana«, sagt sie. »Die Geliebte des Kapitäns ist in der letzten Nacht ermordet worden – im Schlaf erstochen! Sie soll Offizier der Stadtgarde gewesen sein.«

Nana hebt erschreckt die Hand an den Mund. »O Himmel! Das ist ja entsetzlich! Ich habe die Frau gestern Abend noch gesehen, im Flußteufel, das ist eine Schenke hier im Ort ... Deswegen ist der Kapitän heute so nieder-

geschlagen ... Nein, wie schrecklich! Wenn ich mir vorstelle ...«

Die Frauen sind außer Hörweite gewandert, und der Held kann ihr Gespräch nicht mehr verstehen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden auf die Idee kommen, die Passagiere anzusprechen und nach näheren Einzelheiten zu fragen, reagieren die Reisenden indigniert. Der Standesunterschied zwischen ihnen und den Schiffswachen läßt ein Gespräch nicht zu. Dieses Mittel können Sie als Meister auch späterhin anwenden, wenn die Spieler Sie mit unbequemen Fragen traktieren. Die Ruderer sind jederzeit zu einer Plauderei bereit, aber sie wissen nichts über die Passagiere.

Spezielle Informationen:

Ein durchdringender Pfiff schrillt über das Deck. »Legt euch in die Riemen, faules Pack!« brüllt der Steuermann von der Brücke herab. »Zeigt diesen elenden Kreaturen, wie auf einer Freien-Barke gerudert wird!«

»O Mist!« schimpft ein Ruderer in der Nähe der Helden.

»Eine Sklavengaleere an Backbord! Wir müssen vor ihr am Höllenschlund sein!«

Meisterinformationen:

Auf dem Großen Fluß herrscht eine alte Rivalität zwischen Sklavengaleeren und Freien-Barken. Der »Höllenschlund« ist eine Flußenge, die nur jeweils von einem Schiff durchfahren werden kann. Nachfolgende Schiffe müssen warten, bis das zuerst eingefahrene Schiff die Enge verlassen hat. Ein Kapitän, der vor dem Schlund abwarten muß, verliert unter Umständen viel Zeit.

Diese Informationen können die Helden von einem der Ruderer bekommen, wenn sie danach fragen.

Spezielle Informationen:

Die Rudermannschaft der *Stern* legt sich mächtig ins Zeug. Die Männer und Frauen haben kaum Zeit, zu der dunkelrot gestrichenen Galeere hinüberzuschauen, von der dumpfe Trommelschläge über das Wasser hallen. Das Sklavenschiff war schon fast vorbei-



gezogen, doch jetzt fällt es allmählich wieder zurück.

»Sind einfach zu schwer, diese Kästen«, lautet der hämische Kommentar einer Rudererin, als sich die *Stern von Havena* endgültig nach vorn geschoben hat.

Kurz darauf tauchen ein gezackter Wall aus Felsenklippen vor dem Bug des Schiffes auf. Kapitän Ulfaran ist auf der Brücke erschienen. Er hat das Ruder übernommen und gibt jetzt den Befehl, die Riemen einzuholen.

Schlüsselinformation:

Alle Passagiere hatten sich auf dem Vorschiff versammelt, um von dort das Wettrudern zu beobachten. Der Kapitän befiehlt den Reisenden in barschem Tonfall, das Vorschiff zu räumen. Die Passagiere gehorchen zögernd. Sie steigen die Stufen zum Mittelgang hinab. An der Spitze geht Thorn Engstrand, der weißhaarige Alte, hinter ihm der dicke Mann mit dem Schnurrbart. Kapitän Ulfaran schickt zwei Ruderer aufs Vorschiff. Sie sollen, falls es nötig wird, das Schiff mit langen Stangen von den bedrohlichen Felswänden abstoßen.

Spezielle Informationen:

Die Barke ist jetzt in den engen Felskanal eingefahren. Zu beiden Seiten des Schiffes ragen Klippen von unterschiedlicher Höhe auf. Es gibt Felstürme von mehr als 30 Meter Höhe, andere Gesteinsschollen erheben sich kaum mehr als zwei Meter über die Bordwand.

Plötzlich ist ein vielfaches Surren in der Luft. Dann geht ein Schauer von Pfeilen auf die Barke nieder. Menschen schreien auf, ein paar Ruderer sinken auf ihrer Bank zusammen.

Meisterinformationen:

Wenn Ihre Spieler clever sind, haben sie – unmittelbar nachdem Sie das vielfache Surren erwähnten – gerufen: »Die Helden gehen sofort in Deckung!« Falls die Spieler das nicht taten, würfelt jetzt jeder von ihnen mit einem W 6. Ist das Resultat eine 1, wird der Held von einem Pfeil getroffen (Trefferpunkte: 1 W + 3). Nachdem eventuelle Treffer- bzw. Schadenspunkte ermittelt sind, geben Sie die folgende **Schlüsselinformation** an die Spieler weiter:

Schlüsselinformation:

Als die Pfeile auf der Barke einschlugen, hatten sich alle Passagiere auf dem Mittelgang zusammengedrängt. Wie durch ein Wunder wurde keiner von ihnen verletzt. Als erster erholt sich jetzt der dicke Passagier von seinem Schrecken. Er stößt den alten Thorn Engstrand hastig über den Gang nach hinten. »Schnell zum Heck, Onkel Thorn! Da bist du in Sicherheit!«

Wieder ist das heimtückische Surren zu hören.

Meisterinformationen:

Wir wollen annehmen, daß diesmal alle Helden rechtzeitig in Deckung gehen. Reagieren sie aber wieder nicht schnell genug, müssen sie noch einmal mit dem W 6 würfeln. Diesmal wird dann jeder Held getroffen, der eine 1–3 würfelt (Trefferpunkte wieder 1 W + 3).

Spezielle Informationen:

Der Bug der Barke ist nur noch zwei Meter von einer niedrigen Klippe entfernt, da tauchen plötzlich viele dunkel gekleidete Gestalten auf dem Felsen auf. Mit gezogenen Säbeln springen sie aufs Vordeck. Ein ungeheures Chaos entsteht!

Der Steuermann brüllt: »Mir nach!« und stürmt den Piraten entgegen, den blanken Säbel in der Faust. Einige Ruderer folgen ihm. Sie sind mit schweren Knüppeln bewaffnet.

Der Kampf findet auf dem Vorschiff, auf dem Mittelgang und zwischen den Ruderbänken im vorderen Drittel des Schiffes statt.

Meisterinformationen:

Zeigen Sie den Spielern auf dem Schiffsplan die Stelle, wo Mannschaft und Piraten aufeinander treffen. Falls die Spieler nach der Anzahl der Angreifer fragen, antworten Sie, daß es viele sind. Die genaue Zahl ist in der allgemeinen Verwirrung nicht zu ermitteln. Erst wenn die Helden in den Kampf eingreifen, erklären Sie, daß sie selbst es mit x Piraten zu tun bekommen (x = Anzahl der Helden plus 2).

Die Werte eines Piraten:

MUT: 9	ATTACHE: 10
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
Monsterklasse: 10	



Sie müssen das Gefecht als Meister frei improvisieren. Welcher Held gegen zwei Piraten kämpfen muß, hängt zum Beispiel davon ab, wo sich der Held bei Beginn des Kampfes befindet. Es ist auch denkbar, daß ein Held 2 Kampfbrüder gegen 3 Piraten austragen muß, bevor ihm ein Kamerad zur Hilfe eilen kann.

Während des Kampfes gewinnen die Ruderer und die Helden allmählich die Oberhand. Beachten Sie den Lebenspunktstand der einzelnen Helden. Sobald einer von ihnen mehr als 10 LP verliert, greifen 1–2 Ruderer an seiner Seite in den Kampf ein.

Ulfaran hatte übrigens im letzten Augenblick das Schiff von der Klippe wegsteuern können. So verhinderte er, daß weitere Piraten an Bord sprangen. Wenn die Piraten feststellen, daß sie den Kampf nicht gewinnen können, springen sie über Bord und schwimmen eilig davon.

Falls Sie für den Kampf die Werte des Steuermanns oder eines Ruderers benötigen, finden Sie diese am Schluß des Abenteuers (Anhang, Seite 54). Während des Kampfes dringt kein Pirat zum Heck des Schiffes vor. Versuchen Sie, den Spielern diese Tatsache auf möglichst unauffällige Weise deutlich zu machen. Bei dem Gefecht mit den Piraten können keine Schußwaffen eingesetzt werden – dazu ist das Getümmel zu unübersichtlich. Falls es den Helden gelingt, einen Piraten gefangenzunehmen und zu verhören, erfahren sie nichts Bemerkenswertes: Für den Gefangenen war das Unternehmen ein ganz alltäglicher Überfall. Er hat die Befehle seines Anführers befolgt. Irgendwelche besonderen Einzelheiten sind ihm nicht bekannt.

Spezielle Informationen:

Während auf dem Schiff der Kampf tobte, hat Kapitän Ulfaran die Barke mit eiserner Gelassenheit durch den Höllenschlund gesteuert. Jetzt liegt wieder ruhigeres Wasser vor dem Bug des Schiffes.

Die Passagiere stehen – bis auf den alten Thorn Engstrand – noch immer dicht gedrängt am hinteren Ende des Mittelgangs. Mehrere Ruderer – und wahrscheinlich auch einige Helden – zogen sich im Kampf Verletzungen zu. Eine Passagierin, die große, alte Frau, nimmt sich der Verletzten an. Sie trägt Heilsalben auf und legt mit sachkundiger Hand Verbände an. Durch die geschickte und liebevolle Pflege der Alten erhält jeder verletzte Held bis zu 5 Lebenspunkte zurück. (Der neue Lebensenergiestand wird sofort auf dem »Dokument der Stärke« notiert.)

Meisterinformationen:

Während sie die Wunden verbindet, knüpft Helene Alwing, die Erzieherin, von sich aus ein Gespräch mit den Helden an. Sie fragt sie nach ihrem Woher und Wohin, wie sie auf das Schiff geraten sind und was sie vorher getrieben haben. Frau Alwing beantwortet auch einige Fragen der Helden – aber nur, falls die Helden tatsächlich Fragen stellen. Folgendes können die Helden von ihr erfahren:

Sie ist die Erzieherin Nana Engstrands.

Nana und ihr Zwillingbruder Rank sind Waisen.

Bis auf die beiden Halbelfen sind alle Passagiere Mitglieder einer Familie.

Thorn Engstrand ist der Großonkel Nanas und Ranks. Er hat keine Kinder.

Die beiden fülligen, vierzigjährigen Passagiere sind Bruder und Schwester. Trull ist ein Onkel der Zwillinge, Hella Manders ihre Tante.

Die schwarzhaarige Schönheit heißt Isida Engstrand, sie ist Trulls Tochter und somit eine Cousine der Zwillinge.

Die beiden Halbelfen – Vater und Sohn – sind Trull Engstrands Freunde.

Helene Alwing macht sich Sorgen darüber, ob die Familie ihr Reiseziel, Havena, unversehrt erreichen wird. Ihr scheint, daß ein Fluch auf der Familie lastet. Sie fragt die Helden, ob sie von dem Überfall auf die Reisenden bei Angbar gehört haben. Diese Reisenden waren entfernte Verwandte der Engstrands – und sie sind alle ermordet worden. Am Tag vor der Abreise hätten 2 Männer um Haaresbreite Hella Manders niedergedrückt, als diese eine Straße überquerte. Die beiden Männer sind nach dem Anschlag spurlos verschwunden. All diese Informationen sind für die Spieler wichtig. Sorgen Sie also dafür, daß die Helden sie bekommen, aber drängen Sie sie den Spielern nicht auf. Lassen Sie Helene während des Gesprächs hin und wieder den Faden verlieren. Sie kommt z. B. immer wieder auf Nanas Kindheit zu sprechen und schwärmt von der Klugheit der Zwillinge.

Sobald Sie die Informationen verteilt haben, wird das Gespräch von dem anschließenden Abschnitt unterbrochen.

Spezielle Informationen:

Vom Heck der Barke ist ein durchdringender Schrei zu hören: »Onkel Thorn, um Himmels willen!«

Einige Ruderer springen auf und wollen nach ach-

tern eilen, aber die donnernde Stimme des Steuer-
manns bringt sie zum Stehen: »Auf eure Bänke, neu-
gieriges Gesindel!«

Kurze Zeit später läuft ein Raunen durch die Mann-
schaft, und die Kunde dringt rasch zu den Helden
vor: »Der alte Thorn Engstrand ist tot. Die Piraten
haben ihn erstochen!«

Meister- und Schlüsselinformation:

**Die Piraten sind gar nicht bis zum Heck des
Schiffes vorgedrungen. Es wäre schön, wenn
den Spielern dieser Widerspruch von allein
auffiele. Falls das nicht geschieht, sollte ein
Ruderer sie auf diese verdächtige Tatsache
aufmerksam machen.**

Meisterinformationen:

Eigentlich sollte der dicke Trull Engstrand für die
Spieler jetzt der Hauptverdächtige sein, denn er
hat den alten Thorn zum Heck geschoben. Falls
die Spieler diese Verdächtigung äußern, hören Sie
kommentarlos zu, weisen aber darauf hin, daß am

Ende des Überfalls alle Passagiere – bis auf den
Ermordeten – auf dem Mittelgang vor dem Zelt
standen! Falls die Helden Trull Engstrand vor den
Passagieren des Mordes bezichtigen, empören
sich die Reisenden. Sie werfen ihrerseits den Hel-
den vor, sich nicht genügend um den Schutz der
Passagiere gekümmert zu haben. Wenn sie weiter
solch einen unverschämten Unsinn behaupteten,
werde man Kapitän Ulfaran bitten, die Helden auf
die Ruderbänke zu schicken und statt dessen eini-
ge Ruderer mit dem Schutz der Passagiere zu be-
trauen . . .

Spezielle Informationen:

Der Nachmittag verläuft ereignislos. Zwei Ruderer
haben den Überfall nicht überlebt. Ihre Leichname
werden – wie der des unglücklichen Thorn Eng-
strand – zum Bug des Schiffes geschafft. Sie sollen
am Abend, nach dem Anlegen, an Land bestattet
werden. Ein paar tote Piraten, die nicht schnell ge-
nug fliehen konnten, werden ohne viel Federlesens
über Bord geworfen.

Die erste Nacht

Bei Anbruch der Dämmerung läßt Kapitän Ulfaran
das Ufer ansteuern.

Die Passagiere wollen die Nacht nicht auf dem Schiff
verbringen, und Ulfaran kennt einen Anlegeplatz,
der ihm einigermaßen sicher erscheint. Es handelt
sich um ein altes Piratenversteck, das aber vor vielen
Jahrzehnten aufgegeben wurde und seitdem verfällt.
Ulfaran hätte es lieber gesehen, wenn die Passagiere
während der Nacht an Bord geblieben wären, denn
er hatte vor etwa einer Stunde eine Goblin-Meute am
Ufer erspäht.

Die Goblins waren in Begleitung von zwei finsternen
menschlichen Gestalten gekommen. Ulfaran ist der
Meinung, daß Menschen, die sich mit Goblins ver-
bünden, meistens nichts Gutes gegenüber anderen
im Schilde führen.

Er trägt diese Bedenken den Passagieren vor, aber
die sind nicht umzustimmen. Besonders Trull Eng-
strand beharrt darauf, das Ufer anzusteuern. Auf ei-
ner Barke mitten im Großen Fluß fühle er sich erst
recht bedroht, behauptet er. Schließlich soll es an
dieser Stelle von Riesenneunaugen und anderen Fluß-
ungeheuern nur so wimmeln.

Bald gibt Ulfaran das Zeichen zum Beidrehen. Sein
Ziel, eine von hohen Klippen gesäumte Bucht, ist
erreicht.

Die Blutfelsenbucht

Allgemeine Informationen:

In der Mitte des Heftes ist eine Karte der Blutfelsen-
bucht eingeklebt. Trennen Sie sie heraus, und stellen
Sie sie den Spielern zur Verfügung.

Spezielle Informationen:

Die Bucht trägt ihren Namen nach dem rötlichen
Gestein, aus dem die Felsklippen bestehen. Die na-
türliche Felswand wurde von den Erbauern des Ver-
stecks durch eine dicke, vier Meter hohe Mauer er-
gänzt. Die ehemals massiven Tore des Verstecks sind
eingestürzt, so daß es jetzt drei Zugänge gibt, die
nicht blockiert werden können. Die Bootsmann-
schaft schlägt an den bezeichneten Stellen Zelte für
die Passagiere auf. Ulfaran und die Mannschaft der
Stern von Havena verbringen die Nacht auf dem
Schiff. Wachen sorgen dafür, daß niemand von der
Flußseite in die Bucht eindringen kann.

Die Verteilung der Passagiere:

Zelt A: Raul und Reo

Zelt B: Hella Manders und Isida Engstrand

Zelt C: Trull Engstrand

Zelt D: Rank Engstrand

Zelt E: Nana Engstrand und Helene Alwing.

Bevor sich die Passagiere zur Ruhe begeben, bittet Hella Manders die Helden noch einmal eindringlich, gut auf die Familie achtzugeben.

Meisterinformationen:

Fragen Sie nun die Helden, wie sie die Nachtwache gestalten wollen. Eigentlich müßten die Helden todmüde sein – sie haben einen schweren Kampf hinter sich. Das Beste, was sie tun könnten, wäre folgendes: sich in der Wache abwechseln, wobei der Wächter immer wieder seinen Standort wechselt, um so das ganze Lager kontrollieren zu können. Das wäre die beste Taktik, aber die Spieler werden sich anders entscheiden: Sie werden sich auf alle strategisch wichtigen Punkte verteilen und somit behaupten, daß alle Helden gleichzeitig wachen. Erheben Sie keine Einwände gegen diese Methode. Bitten Sie vielmehr die Spieler, die Stellen zu markieren, an denen sich die Helden niedergelassen haben.

Nachdem das geschehen ist, bitten Sie jeden Spieler, Kraftproben abzulegen. Jeder Held legt insgesamt 7 Kraftproben ab, eine für jede Nachtstunde. Die erste Probe ist eine Probe – 1, die zweite eine normale, die nächste eine + 1, die vierte eine + 2 usw. Mißlingt die Probe, schläft der Held ein.

An dieser Stelle werden die Spieler vermutlich protestieren und behaupten, die Helden würden sich nun doch für eine Wechselwache entscheiden, aber Sie lehnen alle Proteste mit den Worten »Gesagt ist getan, hinterher ist man immer klüger!« ab! Den Spielern wird das eine Lehre sein und eine Anleitung zu einem echten Rollenspiel.

So, nachdem die meisten – möglicherweise sogar alle! – Helden eingeschlafen sind, kann Sie die nächste Episode der Mordserie beginnen. Sie verkünden den eingeschlafenen Helden: »Plötzlich werdet ihr wieder wach und wollt sofort aufspringen, aber das will euch nicht gelingen, denn auf jedem von euch hockt ein Goblin und drückt euch einen schartigen Dolch gegen die Kehle!« Sollte ein Held nicht eingeschlafen sein, so hört er ein Geräusch und sieht einen Goblin und einen säbelschwingenden Schurken auf sich einstürmen. Dieser Held wird in einen normalen Kampf verwickelt.

Die Werte seiner Gegner:

Schurke:

MUT: 8	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 3
Monsterklasse: 10	

Goblin:

MUT: 5	ATTACKE: 7
LEBENSENERGIE: 12	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
Monsterklasse: 5	

Die Helden, die von einem Goblin niedergehalten werden, können entweder still liegenbleiben und abwarten, dann wird ihnen nichts geschehen, oder versuchen, den Goblin abzuschütteln. Dazu müssen sie eine Kraftprobe und eine Geschicklichkeitsprobe + 2 ablegen. Falls eine der beiden Proben mißlingt, kann der Goblin einen empfindlichen Stich anbringen, bevor er abgeworfen wird. Das bedeutet: Der Meister rollt 2 W 6 und subtrahiert das Resultat direkt von der LE des unglücklichen Helden. Anschließend kämpft jeder Held »normal« gegen »seinen« Goblin. Alle Kämpfe dauern nur 4 Kampfrunden lang. Dann ertönt ein gellender Schrei aus einem der Zelte. Die Ruderer auf dem Schiff werden lebendig und waten durch das Wasser heran. Sobald dies geschieht, wenden sich alle Goblins zur Flucht. An diesem Ablauf ändert sich auch dann nichts, wenn die Helden laute Alarmrufe ausstoßen. Möglicherweise springen die Ruderer dann etwas eher ins Wasser. Die Schurken und Goblins flüchten, sobald der Schrei aus dem Zelt ertönt, und das geschieht nach 4 Kampfrunden.

Falls ein Held einen Flüchtenden zu fassen versucht, muß ihm eine Geschicklichkeitsprobe + 4 gelingen (1 Versuch!). Ein eingefangener Goblin oder Schurke kann im Verhör nur folgendes gestehen: Der ganze Trupp wurde von einem Unbekannten in Angbar angeheuert. Er selbst war dabei nicht anwesend. Sie sollten der Barke an Land folgen und – sobald sich eine Möglichkeit ergäbe – die Passagiere überfallen. Der Gefangene hatte dabei die Aufgabe, die Wachen zu überwältigen. Weiter ist er nicht in die Pläne eingeweiht. Er hat aber gehört, daß eine Piratenbande mit einem ähnlichen Auftrag auf dem Fluß unterwegs sein soll. Der Goblin trägt übrigens die Belohnung für den Überfall noch bei sich: 3 Silbertaler.

Spezielle Informationen:

Nachdem die Goblins geflüchtet sind, kommen nach und nach die Passagiere aus ihren Zelten. Helene Alwing und Nana Engstrand fehlen. Eine Untersuchung ihres Zeldes bringt folgendes Ergebnis: Nana Engstrand ist bewußtlos, kommt aber zu sich, als die Helden das Zelt betreten. Sie blutet aus einer häßlichen Schnittwunde am Oberarm. Helene Alwing ist



tot. Sie wurde offenbar erstochen. Die Zeltwand ist an der Rückseite aufgeschlitzt.

Meisterinformationen:

Falls die Helden darauf kommen, das Zelt genau zu untersuchen, so finden sie einen kleinen, sehr kostbaren Dolch (10 Dukaten), dessen Klinge blutverschmiert ist. Wenn sie Nanas Wunde untersuchen, entdecken sie, daß sie nicht sehr tief ist. Falls die Helden behaupten, sie untersuchten den Dolch auf Fingerabdrücke, machen Sie sie darauf aufmerksam, daß dieses Verfahren in Aventurien unbekannt ist. Es wurde erst im 19. Jahrhundert auf dem Planeten Erde entdeckt. Nana, die erst ihre Erzieherin ermordete und sich dann selbst den Schnitt beibrachte, kann sich bei Befragungen nur an folgendes erinnern. Sie hat nur einen Schmerz an der Schulter gespürt und einen dunklen Schatten gesehen, der sich über Frau Alwing beugte. Sie hat dann laut aufgeschrien und ist vor Schreck ohnmächtig geworden. Die übrigen Passagiere beteuern alle, ihre Zelte nicht verlassen zu haben. Das ist die einzige Auskunft, zu der sie

bereit sind. Im übrigen überschütten sie die nachlässigen Helden mit Vorwürfen und geben ihnen die Schuld am Tod der Erzieherin. Insbesondere Hella Manders ist sehr von ihnen enttäuscht. Sie entzieht ihnen jedoch nicht ihr Leibwächteramt, sondern bittet sie noch einmal inständig, »wenigstens von jetzt an die Augen offenzuhalten«.

Nebenbei bemerkt: Natürlich hat Nana auch die Zeltwand selbst aufgeschlitzt. Dies geschah jedoch mit dem noch *sauberen* Dolch. Nana schlitzte das Zelt auf, um während des bestellten Goblinüberfalls ungesehen zum Zelt ihres Onkels schleichen zu können. Doch Helene Alwing wachte auf und sah Nana, die gerade mit dem Dolch in der Hand durch die Zeltwand schlüpfen wollte, und stellte sie zur Rede. Nana verwickelte sich in Widersprüche, fürchtete, vollends entlarvt zu werden – und brachte ihre Erzieherin kurzerhand um! Falls Sie ungewöhnlich intelligente Spieler in Ihrer Runde haben, die die Helden sogar die Schnittkanten der Zeltbahn auf Blutspuren untersuchen lassen, können Sie also unbesorgt die Wahrheit sagen. Blutspuren auf der Zeltbahn wären natür-

lich ein absolut eindeutiger Indizienbeweis! Solche Blutspuren würde man finden, wenn Nana zuerst ihre Erzieherin ermordet und dann die Zeltbahn aufgeschlitzt hätte.

Spezielle Informationen:

Während des Kampfes und der anschließenden Aufregung ist es fast taghell geworden. Nachdem die unglückliche Erzieherin in der Bucht bestattet wurde – Nana bricht am Grab weinend zusammen –, legt die *Stern von Havena* wieder ab.

Der zweite Überfall der Flußpiraten

Spezielle Informationen:

Nachdem die Barke etwa 10 Kilometer zurückgelegt hat, kommt sie an eine weitere Flußenge. An dieser Stelle ragt der *Drachenzahn*, ein hoher, vielfach zerklüfteter Felsen, aus den Fluten. Die Fahrrinne wird recht schmal (50 Meter), sie verläuft rechts vom Felsen. Links von ihm ist der Fluß fast 200 Meter breit, aber so seicht, daß er nur von Flößen befahren werden kann. Tatsächlich kann man in der Nähe des Ufers einige große Flöße, auf der viele Männer stehen, entdecken. Die Flöße sind am Ufer vertäut. Die Männer schauen zur Barke hinüber. Am rechten Flußufer ist eine kleine Menschengruppe damit beschäftigt, etwas aus dem Wasser zu ziehen. Als die *Stern von Havena* etwa auf 30 Meter an den *Drachenzahn* herangekommen ist, entdeckt der Steuermann ein armdickes Tau, das aus einer Felsspalte dicht über der Wasseroberfläche kommt und im Wasser verschwindet. Jetzt kann man auch erkennen, daß die Männer am rechten Ufer das andere Ende dieses Taus in den Händen halten. Sie haben es um eine mächtige Weide am Flußufer gelegt und sind dabei, es strammzuziehen. Sekunden später läuft der Bug der Barke am Tau auf. Das Schiff wird schräg gegen den Felsen gepreßt, wobei einige Ruder zersplittern, die nicht mehr rechtzeitig eingeholt werden konnten. Dann rührt sich die *Stern von Havena* nicht mehr.

Falls jemand an Bord zu den Flößen hinüberschaut, kann er feststellen, daß sie sich in Bewegung gesetzt haben. Sie kommen langsam, aber unerbittlich näher.

Meisterinformationen:

Dieser neue Überfall soll den Helden – nach all ihrem Verdruß – endlich einmal ein Erfolgserlebnis verschaffen. Akzeptieren Sie als Meister also ruhig jeden einigermaßen vernünftigen Vorschlag, mit dem die Helden das Problem zu lösen

Meisterinformationen:

Die Passagiere ziehen sich ins Zelt auf dem Achterdeck zurück. Die Spieler können die Positionen ihrer Helden auf dem Schiff frei bestimmen. Auf der Brücke duldet Kapitän Ulfaran allerdings nur einen von ihnen. Ulfaran und die Passagiere lassen sich nicht auf Gespräche mit den Helden ein. Die Helden sollen achtgeben und nicht schwatzen, dafür werden sie nicht bezahlt! Wenn sie in der letzten Nacht ihre Pflicht getan hätten ... und so weiter.

gedenken. Rückwärtsrudern fällt allerdings aus, da die Ruder auf der Backbordseite nicht zu gebrauchen sind. Naheliegender ist es natürlich, daß die Helden versuchen, das Tau zu zerschlagen, bevor die Flöße mit den Piraten das Schiff erreicht haben.

Das Tau reißt, wenn die Helden 100 Trefferpunkte gegen es erzielt haben. Bis die Flöße die Barke erreichen, können die Helden 17mal auf das Tau einschlagen. Ein Attacke-Wurf für die Säbelhiebe auf das Tau entfällt. Wir gehen davon aus, daß jeder Schlag trifft. Es werden also jedesmal direkt (mit W6 plus Zuschlag) die Trefferpunkte für einen Hieb ausgewürfelt. Da die Säbelhiebe immer gegen dieselbe Stelle auf dem Tau geführt werden müssen, spielt es keine Rolle, ob zwei Helden abwechselnd auf den Strick einschlagen oder einer allein. Die Helden können nicht gleichzeitig schlagen, und darum ändert sich an der Zahl der zur Verfügung stehenden Hiebe (17) nichts. Es ist natürlich zulässig, daß zwei Helden an zwei verschiedenen Stellen gleichzeitig ihr Glück versuchen, um so die Erfolgchancen zu erhöhen. Dann werden die Trefferpunkte für jeden Helden separat ermittelt.

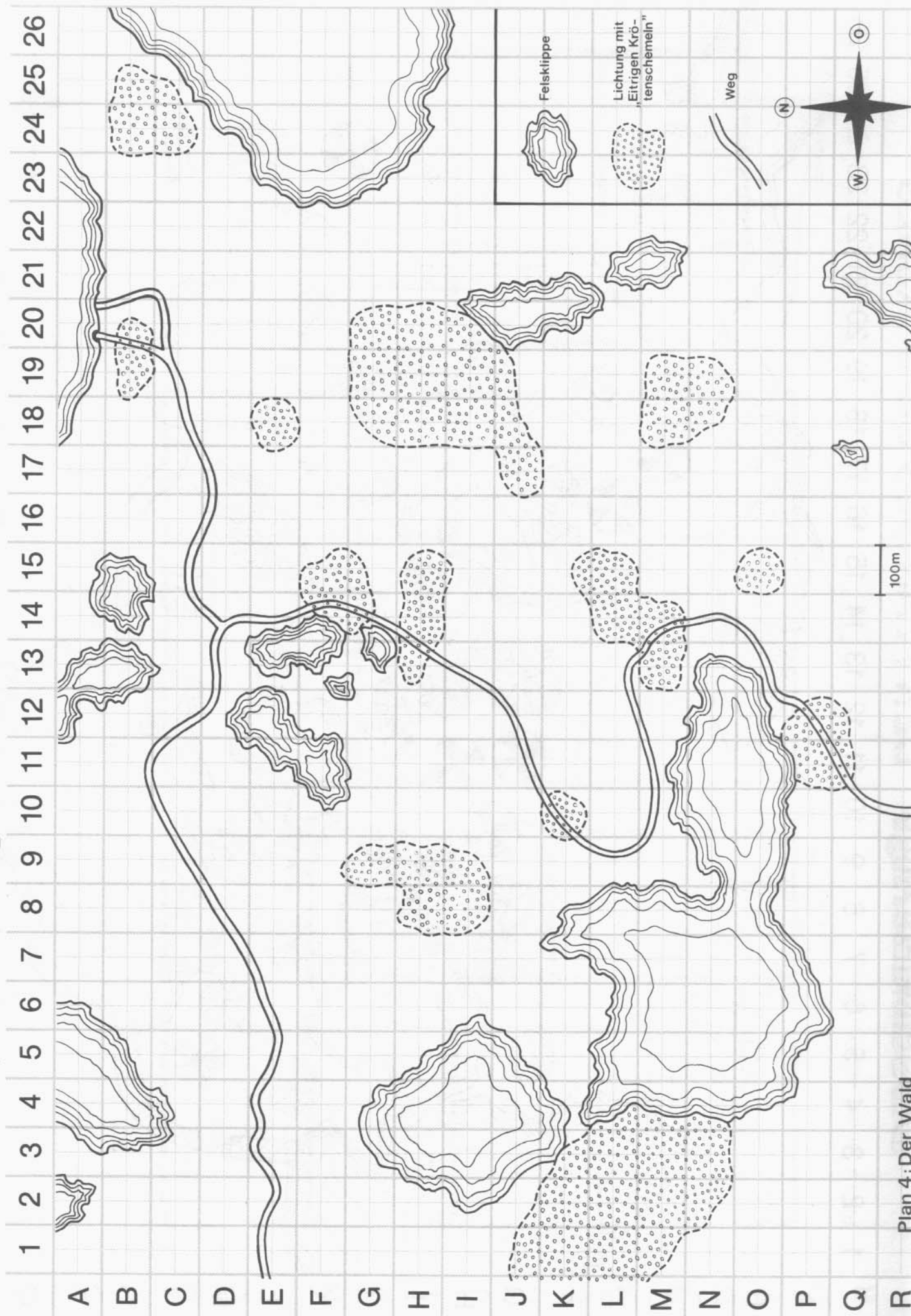
Die Helden können auch die näher kommenden Flöße vom Schiff aus beschießen. Auf jedem Floß befinden sich 15 Männer. Es sind 3 Flöße. Sobald die Helden 10 Piraten getroffen haben, drehen die Flöße ab. Bedenken Sie, daß die Zielentfernung ständig geringer wird. Der Halbelf Reo schießt auf jeden Fall mit seinem eigenen Bogen auf die Angreifer. Reos Werte finden Sie am Schluß dieses Abenteuers (Anhang, Seite 54).

Falls es den Helden nicht gelingt, die Barke freizubekommen, zerreißt der letzte Strang des Taus, sobald das erste Floß gegen die Bordwand stößt. Die *Stern von Havena* schwimmt schnell davon, verfolgt vom Wutgeheul der Piraten.

Der Plan des Schicksals

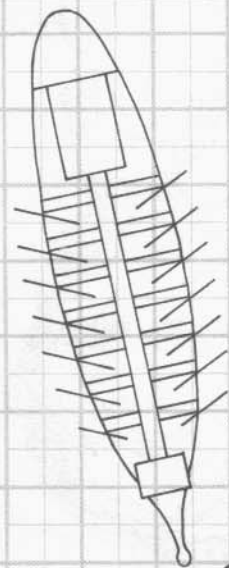
(zum Herausnehmen)





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

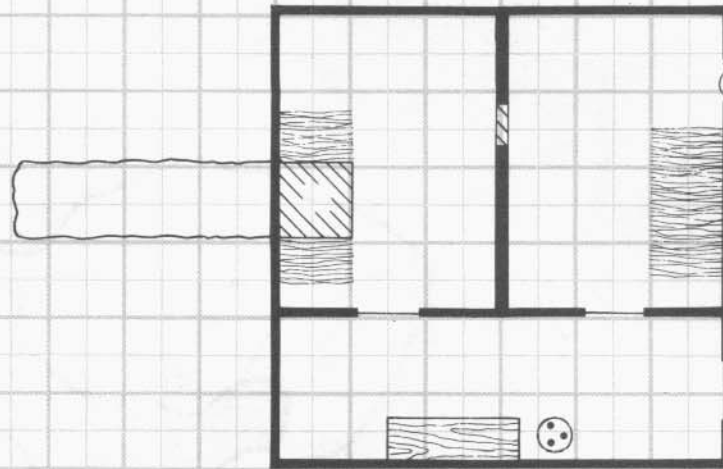
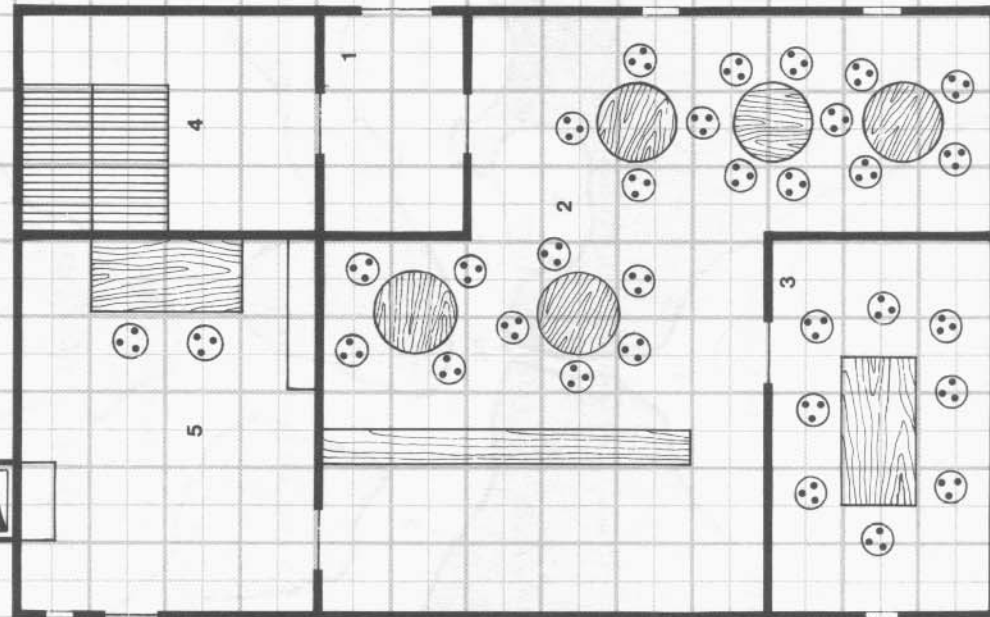
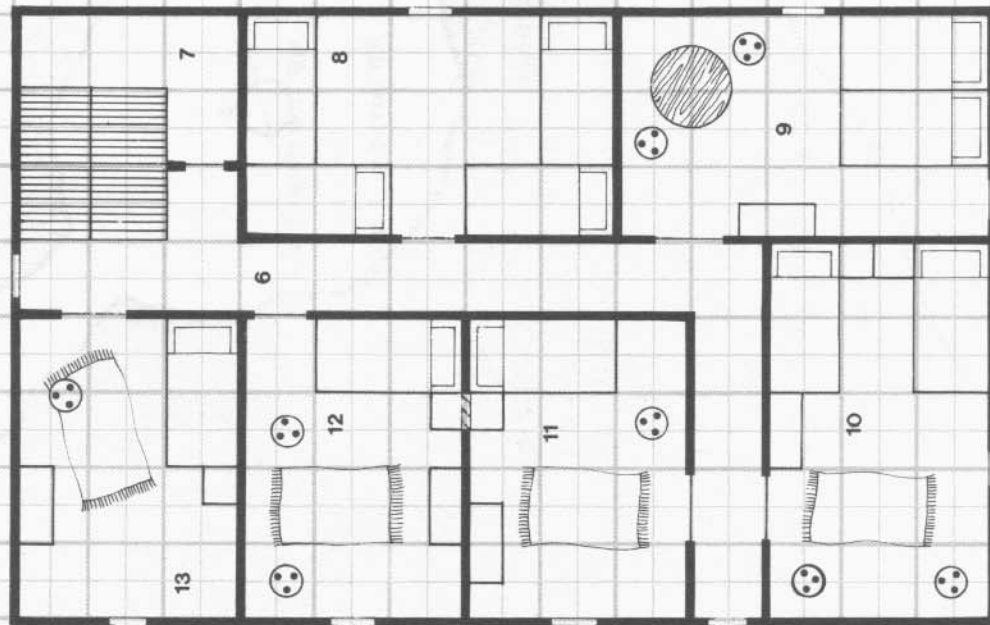
Q

R

1. Stock

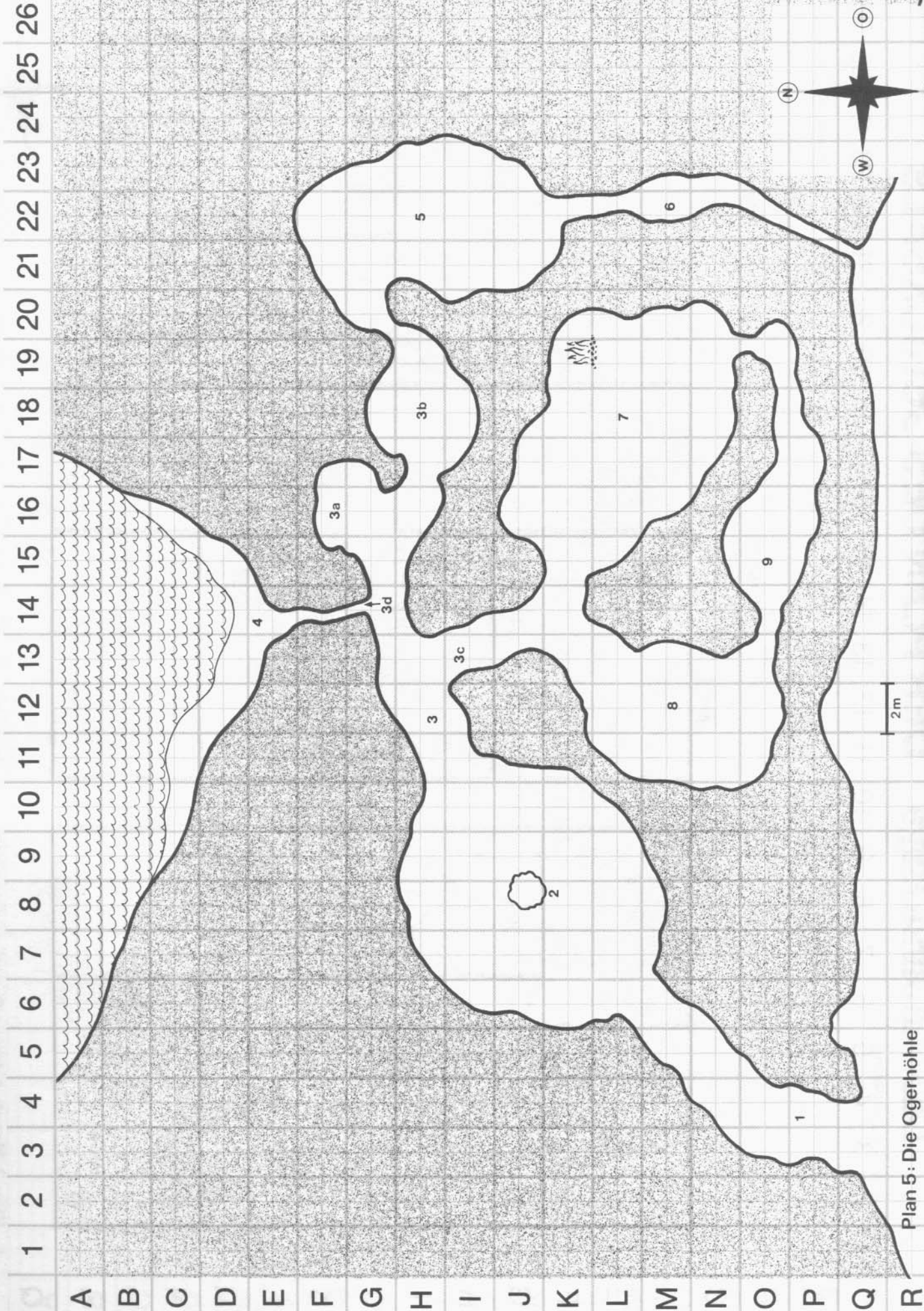
Erdgeschoß

Gefängnis



Plan 3: Hotel „Admiral Sanin“

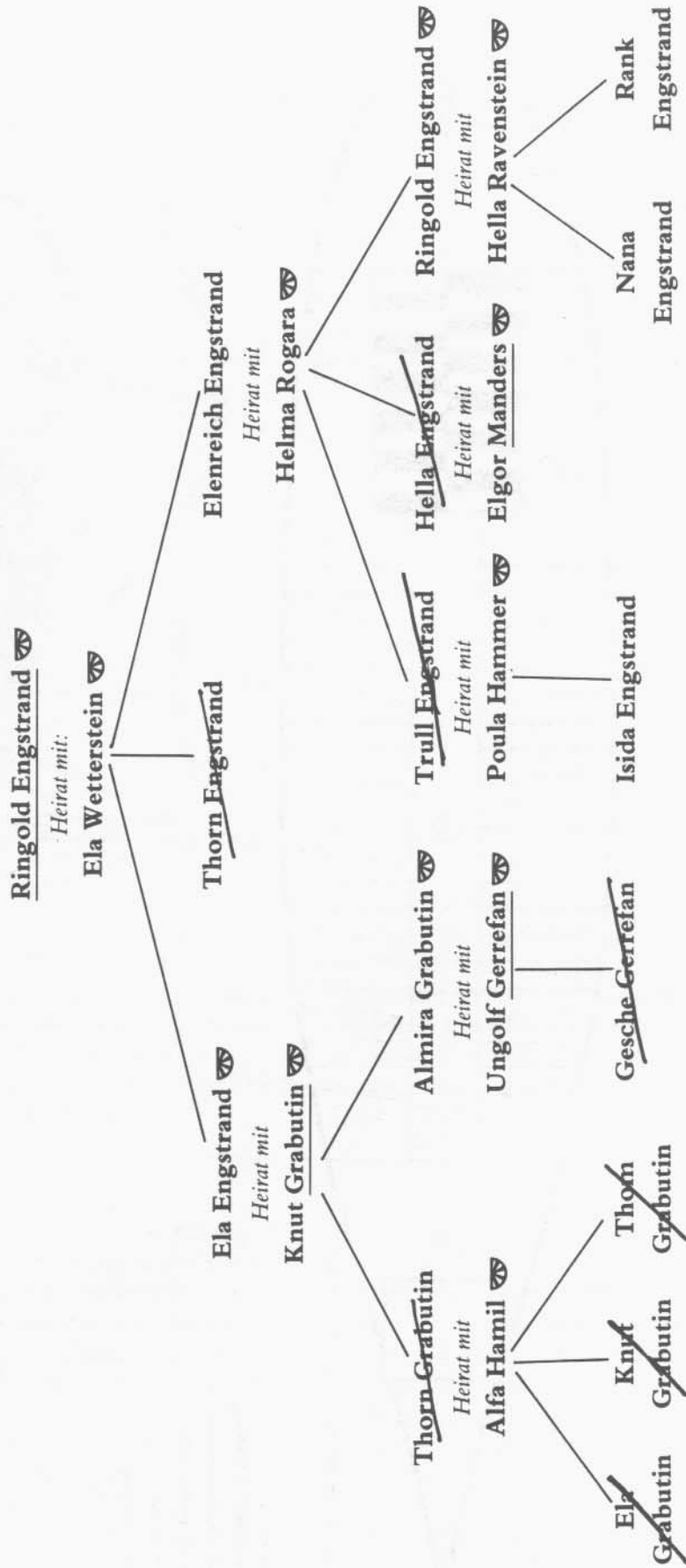
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Plan 5: Die Ogerhöhle

Nachkommen des Ringold Engstrand

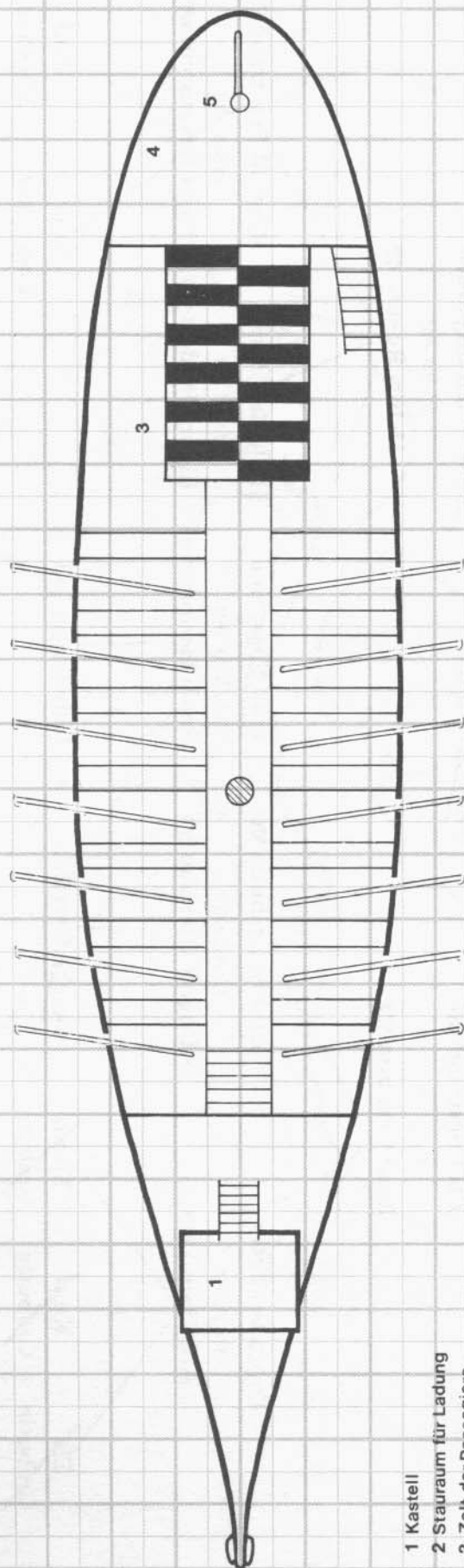
(Vater des reichen Kauffahrers Elenreich Engstrand)



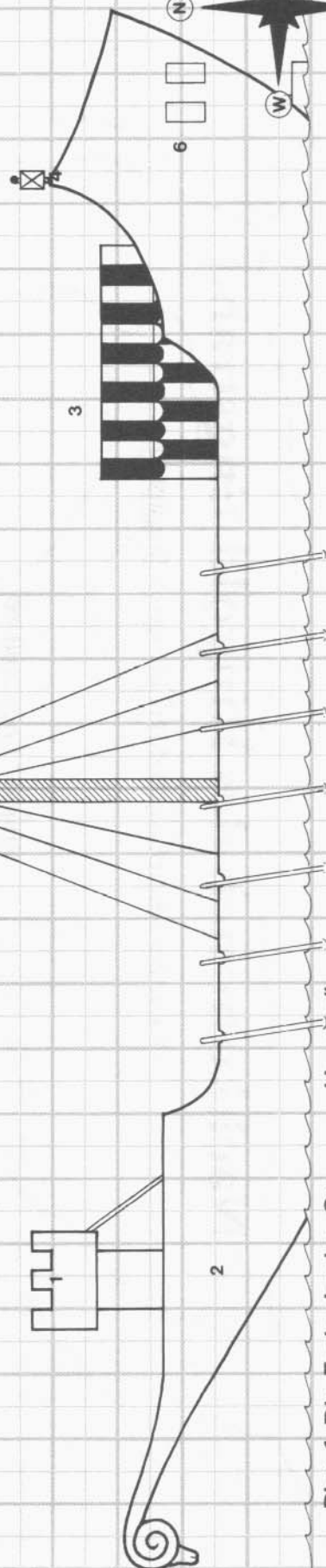
☞ = aventurisches Todessymbol

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

42-Ruderer-Schiff
Länge: 24 m
Breite: 5 m



- 1 Kastell
- 2 Stauraum für Ladung
- 3 Zelt der Passagiere
- 4 Kommandobrücke
- 5 Steuerrad
- 6 Kapitänskajüte



Plan 1: Die Freienbarke „Stern von Havena“



Im »Admiral Sanin«

Meisterinformationen:

Der Rest des Tages verläuft ereignislos. Dennoch sollten sich die Helden wieder auf ihre Positionen begeben und sorgfältig Ausschau halten. Schließlich wissen sie nicht, was Sie wissen. Beschreiben Sie die vorüberziehende Flußlandschaft. Mindestens einmal sollten die Helden zwei Oger entdecken, die sie vom Ufer aus beobachten.

Spezielle Informationen:

Als die Abenddämmerung auf den Fluß herabsinkt, befindet sich die Barke auf der Höhe von *Albenhus*. Nana Engstrand klagt über Schmerzen in der Schulter, außerdem sei ihr kalt, und sie fühle sich todmüde. Sie möchte sich am liebsten sofort schlafen legen. Trull Engstrand verlangt vom Kapitän, die kleine Hafenstadt anzulaufen. Er will in einer ordentlichen Herberge übernachten, sagt er. Nach wie vor ist er dagegen, die Nacht auf dem Schiff zu verbringen, und wieder ein Zeltlager aufzuschlagen, lehnt er ebenfalls ab. Er wird von den beiden Halbfelfen heftig unterstützt; auch seine Tochter Isida und Hella Manders stimmen ihm zu.

Kapitän Ulfaran läßt die Barke anlegen. Dann schickt er seinen Steuermann aus, um ein Quartier für die Passagiere zu suchen.

Der Steuermann kehrt bald wieder zurück. Er hat eine ideale Unterkunft gefunden: Das *Admiral Sanin*, ein Hotel, das direkt neben dem großen Garnisonsgebäude steht. Im *Admiral Sanin* steht die ganze erste Etage mit den Fremdenzimmern leer, der Steuermann hat sie komplett reservieren lassen.

Meisterinformationen:

Die Passagiere und Kapitän Ulfaran sind mit der Wahl zufrieden – besonders die Nähe des Garnisonsgebäudes verspricht ein Höchstmaß an Sicherheit. Die Passagiere wollen sofort zum *Admiral Sanin* aufbrechen, um dort vor dem Schlafengehen noch etwas zu essen.

Nach einem kurzen Fußmarsch haben die Passagiere und ihre Leibwache das Hotel erreicht. Kapitän und Mannschaft der *Stern von Havena* sind auf der Barke zurückgeblieben.

Beschreiben Sie den Spielern nach und nach die Grundrißpläne des Hotels. Lassen Sie eine Zeich-

nung anfertigen! Geben Sie den Spielern genügend Zeit, diese in Ruhe zu betrachten. Den Plan aus diesem Heft dürfen Sie den Spielern aber auf keinen Fall zeigen, weil dort ja die Geheimtür eingezeichnet ist.

Allgemeine Informationen:

Der Schankraum des Hotels ist voller Soldaten, die einigen Lärm verursachen. An einem Tisch in einem dunklen Winkel sitzen drei Zivilisten. Der Wirt begrüßt die Passagiere – die Leibwächter bemerkt er kaum und führt sie zum Hinterzimmer, wo soeben ein großer Tisch für die Gäste gedeckt wird.

Die Räume des *Admiral Sanin* im einzelnen:

1 Eingangskorridor

Allgemeine Informationen:

3 × 2 Meter große Diele, holzgetäfelte Wände

Spezielle- und Meisterinformationen:

keine

2 Schankraum

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Grundrißplan. Alle Zimmerwände sind bis zur 2,5 Meter hohen Decke mit dunklem Holz getäfelt. Die mächtigen Deckenbalken werden hier und da von Säulen gestützt.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung des Raums ist ebenfalls der Grundrißzeichnung zu entnehmen. Es halten sich etwa 15 Soldaten in der Schänke auf, außerdem drei Frauen, die an Kleidung und Gebaren auf den ersten Blick als »leichte Mädchen« zu erkennen sind. Die drei Zivilisten sitzen an dem Tisch, der neben der Wand zur Küche steht. Die Wirtin zapft unablässig Bier aus einem großen Faß, das auf der Theke liegt. Neben der Theke lehnt ein enorm breitschultriger Zwerg an der Wand. Er trägt ein Kettenhemd und hält einen dicken Knüppel in der rechten Hand. Offenbar hat ihn der Wirt als Rausschmeißer angestellt.

Der Wirt hat wulstige, vorspringende Augenbrauen. Sein Kopf ist fast kahl, nur ein schütterer Haarkranz säumt den blanken Schädel. Der Mann hat auffallend helle, blaßblaue Augen. Er wirkt übellaunig und gleichzeitig ausgesprochen nervös. Sehr kräftig scheint er nicht zu sein.

Meisterinformationen:

Unter den Soldaten kommt es ständig zu kleineren und größeren Raufereien. Wenn es gar zu arg wird, greift der Zwerg schlichtend ein. Das heißt: er schlägt mit seinem Knüppel zu und schleift den Bewußtlosen zur Tür. Wenn die Helden sich zu lange im Schankraum aufhalten, können auch sie mit rauflustigen Soldaten aneinandergeraten.

Eigentlich sollten die Helden Kämpfe jeder Art vermeiden, denn dann können Sie ja nicht auf ihre Schutzbefohlenen achten. Falls es doch zu einer bewaffneten Auseinandersetzung mit einem der im Saal Anwesenden kommt, suchen Sie Werte und Bewaffnung nach Belieben aus den Personen-Listen am Ende des Abenteuers heraus. Für den Rausschmeißer-Zwerg setzen Sie Ulfaran-Werte ein, für den Wirt die des jungen Rank Engstrand.

Die drei Zivilisten sind Diebe, die es sich zur Gewohnheit gemacht haben, die Ankunft der Logiergäste zu beobachten, um zu taxieren, ob sich ein nächtlicher Einbruch in die Hotelzimmer lohnen wird. Mit Nanas Mordkomplott haben sie nichts zu tun. Sie benehmen sich möglichst unauffällig und verlassen den Gastraum kurz nach der Ankunft der Reisegruppe. Von den Helden lassen sie sich nicht in ein Gespräch ziehen. Falls einer der Helden an ihren Tisch tritt, stehen sie auf, zahlen und gehen.

3 Hinterzimmer

Allgemeine Informationen:

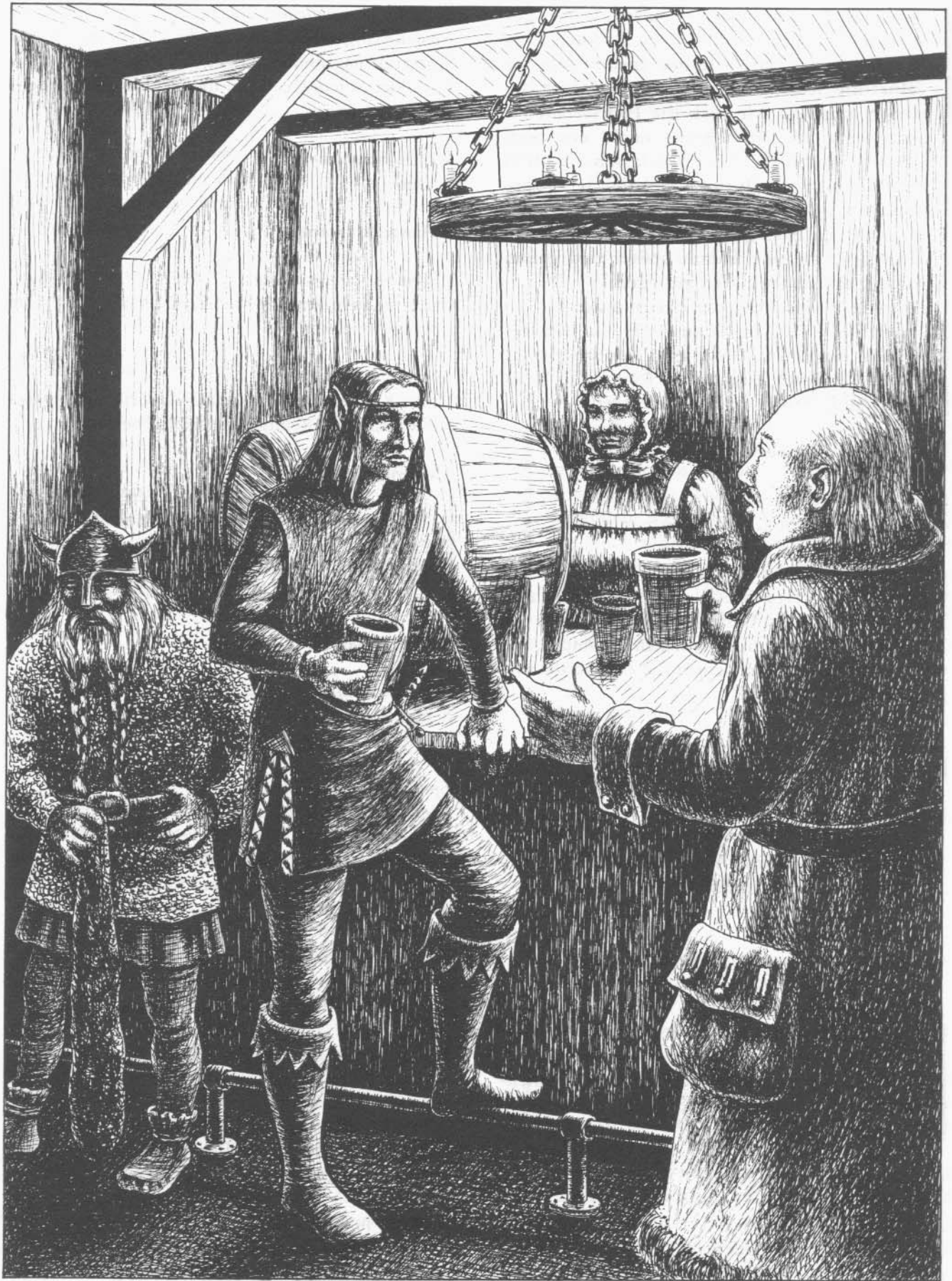
Maße und Einrichtung: siehe Grundrißzeichnung.

Spezielle Informationen:

Hier bekommen die Passagiere ihr Abendessen serviert. Für die Helden ist nicht gedeckt. Man erwartet von ihnen, daß sie in der Gaststube rasch etwas Brot und Käse essen. Nana Engstrand hat keinen Appetit. Sie ruft den Wirt und bittet ihn, sie zu ihrem Zimmer zu führen, da sie sich sofort zu Bett begeben will.

Meister- und Schlüsselinformation:

Falls einer der Helden Nana hinaufbegleiten will, kann er das tun. Nana geht auf direktem Wege zu ihrem Zimmer (Raum 12) und schließt die Türe hinter sich zu. Wenn der Held darauf besteht, sich das Zimmer anzusehen, läßt sie ihn nur widerwillig ein. Um die Kontrolle abzukürzen, ist sie ihm behilflich, wobei sie ständig wiederholt, daß er sich



unnötige Sorgen um sie mache. »Mir geschieht bestimmt nichts. Es steht auch kein Mörder in meinem Schrank, hier bitte!« Sie öffnet die Schranktür. »Wenn Sie darauf bestehen, schließe ich auch die Fensterläden – auch wenn ich dann heute nacht ersticken werde!« Sie tut es. »Und nun lassen Sie mich bitte allein, ich will mich nämlich jetzt auskleiden...« Und so weiter.

Die anderen Passagiere verlassen das Hinterzimmer etwa eine Stunde später und gehen hinauf, um sich schlafen zu legen.

Der Wirt weist ihnen die Zimmer zu:

Raum 8: die Helden. Raum 9: Hella Manders u. Isida Engstrand. Raum 10: Reo und Raul. Raum 11: Trull Engstrand. Raum 12: Nana Engstrand. Raum 13: Rank Engstrand.

4 Diele mit Treppenhaus

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Grundrißzeichnung.

Spezielle Informationen:

Gewöhnliches Treppenhaus. Es ist unbeleuchtet. Der Wirt leuchtet den Gästen mit einer Öllampe den Weg. Auch in den Zimmern stehen Öllampen, die der Wirt entzündet, nachdem er die Zimmertür aufgesperrt hat.

Meisterinformationen:

■ keine

5 Küche

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Grundrißzeichnung.

Spezielle Informationen:

Gewöhnliche Kücheneinrichtung.

Meisterinformationen:

■ Eigentlich gibt es keinen Grund, warum die Helden in die Küche vordringen sollten. Falls sie es dennoch tun, beschreiben Sie eine Kücheneinrichtung aus dem Stegreif. In der Küche arbeitet eine alte, taube Köchin.

6 Korridor

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Grundriß. Der Gang hat an beiden Enden ein 40 Zentimeter breites Fenster.

Spezielle Informationen:

An den Gangwänden sind drei Fackeln befestigt. Aus Sparsamkeitsgründen zündet der Wirt sie nicht an. Er duldet es jedoch, wenn die Helden oder Reisenden sie entzünden.

Meisterinformationen:

■ keine

7 Abstellkammer

Allgemeine Informationen:

Ganz gewöhnliche Abstellkammer, Maße siehe Grundrißzeichnung.

Spezielle Informationen:

In der Kammer werden Scheuerlappen, Eimer, Besen und anderes Reinigungsgerät aufbewahrt.

Meisterinformationen:

■ Keine. Aber hindern Sie die Helden nicht daran, die Kammer zu durchsuchen. Abstellkammern üben eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf Helden aus. Warum das so ist, kann ich mir nicht erklären.

8 Schlafsaal

Allgemeine Informationen:

5 mal 3 Meter großer Raum mit einem schmalen Fenster in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Dies ist der einzige Raum im Obergeschoß, dessen Fenster nicht mit Blenden versehen sind. Außer sechs Hockern und vier simplen Etagenbetten enthält er keine Möbel. In diesem Raum sollen die Helden schlafen.

Meisterinformationen:

■ Eine sehr gründliche Suche fördert unter dem Bett an der Nordwand einen Kreuzer zutage.

9 Doppelzimmer

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Grundrißzeichnung. Das Zimmer hat ein mit schweren Blenden bestücktes Fenster in der Ostwand und eines in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Einrichtung: siehe Zeichnung. Dieses Zimmer wird Hella Manders und Isida Engstrand zugeteilt.

Meisterinformationen:

■ keine

10 Doppelzimmer

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Zeichnung. Das Zimmer hat ein mit schweren Blenden bestücktes Fenster in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Einrichtung: siehe Zeichnung. Dieses Zimmer wird den beiden Halbfellen Reo und Raul zugewiesen.

Meisterinformationen:

■ Unter dem Teppich ist eine Falltür versteckt, durch die man in den darunterliegenden Raum (3) gelangen kann. Man muß ein Paneel aus der Deckenvertäfelung des Hinterzimmers (Raum 3) herausnehmen, dann ist der Weg frei. Von unten ist der Zugang, das herausnehmbare Stück der Vertäfelung, kaum zu entdecken. Die Helden finden die Falltür, indem sie den Teppich zur Seite schieben (Zwergeninstinkt: 8).

11 Einzelzimmer

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Grundriß. Fenster mit Blenden in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Einrichtung: siehe Zeichnung. Dieses Zimmer wird Trull Engstrand zugewiesen.

Meisterinformationen:

■ Hinter dem Nachtschrank befindet sich ein verborgener Zugang. Die Wand läßt sich jedoch nur

vom Nachbarzimmer aus öffnen. Die Geheimtür ist von Raum 11 aus nicht zu entdecken.

12 Einzelzimmer

Allgemeine Informationen:

siehe Raum 11

Spezielle Informationen:

Einrichtung: siehe Zeichnung. Dieser Raum wird Nana Engstrand zugewiesen.

Meister- und Schlüsselinformation:

■ **Hinter dem Nachtschrank ist eine kleine Geheimtür versteckt, durch die ein schlanker Mensch in den Nachbarraum (11) kriechen kann. Diese Geheimtür ist nur zu entdecken, wenn man den Nachtschrank zur Seite rückt und dann die Wand an dieser Stelle äußerst sorgfältig untersucht. Falls der Held die Tür des Nachtschranks öffnet, den Schrank selbst aber nicht bewegt, findet er nur – ein irdenes Nachtgeschirr. (Diese Töpfe stehen übrigens auch in den Nachtschränken in den anderen Zimmern.)**

13 Einzelzimmer

Allgemeine Informationen:

siehe Raum 11

Spezielle Informationen:

Einrichtung: siehe Zeichnung. Dieses Zimmer wird Rank Engstrand zugeteilt.

Meisterinformationen:

■ keine

Die Nacht im Hotel

Meisterinformationen:

■ Die Nacht im *Admiral Sanin* ist eine wichtige Stelle innerhalb des Abenteuers. Die Helden haben – zumindest theoretisch – die Chance, der Mörderin auf die Spur zu kommen oder den Mord zu verhindern. Dann nämlich, wenn sie die geheime Verbindung zwischen Raum 11 und 12 entdecken, bevor die Passagiere schlafen gegangen sind. Daß die Spieler diese Geheimtür entdecken, müs-

sen Sie natürlich mit aller Macht verhindern, andererseits müssen Sie sich dabei so unauffällig wie möglich verhalten, damit die Spieler keinen Verdacht schöpfen.

Es ist damit zu rechnen, daß die Helden die Zimmer auf verdächtige Türen durchsuchen wollen. Daran sollten Sie sie nicht hindern. Wir wollen hoffen, daß die geheime Falltür im Raum 10 die Spieler genügend ablenkt.

Falls ein Held Nanas Zimmer (Raum 12) wirklich gewissenhaft durchsuchen will, muß er das gegen Nanas Widerstand tun. Es ist schwer vorstellbar, daß sich eine einfache Schiffswache gegen eine reiche junge Dame solche Frechheiten herausnimmt.

Ein allgemeiner Hinweis, der nicht nur für dieses Abenteuer gilt: Es gibt immer wieder Spieler, die folgenden Satz ausstoßen, sobald ihr Held einen Raum betritt: »Alrik untersucht das ganze Zimmer. Was findet er?«

Ein solches Vorgehen dürfen Sie als Meister niemals dulden. Einen kleinen, voll möblierten Raum sorgfältig zu durchsuchen ist in der Realität ein langwieriger, mühseliger Vorgang. Und so soll es auch im Spiel sein. Verlangen Sie also von den Spielern, daß sie ganz genau beschreiben, welches Möbelstück, welche Wandfläche der Held untersucht – und wie er das macht.

Ein neuer Mord!

Meisterinformationen:

In dieser Nacht schleicht Nana in das Nachbarzimmer und ermordet ihren Onkel Trull. Die Helden werden das Verbrechen kaum verhindern können.

Fragen Sie die Spieler, wie sich die Helden während der Nacht verhalten. Höchstwahrscheinlich werden nicht wieder alle gleichzeitig wachen. Falls die Helden aus ihrem Erlebnis in der Blutfelsenbucht nichts gelernt haben, müssen sie die gleiche Folge von Kraftproben ablegen wie während der Nacht in der Bucht. Wieder schlafen diejenigen Helden auf der Wache ein, denen eine Probe mißlingt.

Viel wahrscheinlicher ist natürlich, daß die Helden die Wachen diesmal aufteilen. Bitten Sie die Helden, die Stellen beziehungsweise die Bereiche im Grundrißplan einzuzeichnen, wo sich die Wache aufhält.

Irgendwann während der Nacht rücken die drei Diebe an. Die Diebe klettern auf der Straßenseite des *Admiral* an der Fassade hoch, dringen durch das Fenster in den Schlafraum (8) der Helden ein und versuchen, von dort in den Korridor (6) zu schleichen. Falls sie auf dem Korridor eine Wache entdecken, flüchten sie sofort wieder auf dem gleichen Weg. Der wachende Held kann dann höchstens beobachten, wie sich die Schlafraumtür öffnet und schließt. Die Diebe sind zwar mit Dolchen bewaffnet, versuchen aber, jeden Kampf zu

vermeiden. Sobald sie angerufen werden oder irgendwo einen wachenden Helden bemerken, fliehen sie. Auch wenn sie in einen Kampf verwickelt werden, nutzen sie jede Gelegenheit zur Flucht. Insgesamt sollen die Diebe nur für ein kleines nächtliches Intermezzo und damit für die weitere Verwirrung der Spieler sorgen. Stimmen Sie den Einsatz der Diebe so auf die Wachstrategie der Helden ab, daß die Diebe entweichen können. Wenn Ihre Spieler eine perfekte Wachverteilung der Helden ersinnen, verzichten Sie ganz auf den Einsatz der Diebe. In diesem Fall können die Helden während der Nacht nur drei verdächtige Gestalten beobachten, die sich dem *Admiral Sanin* nähern, aber sich, als sie bemerkt werden, schnell zurückziehen.

Unter falschem Verdacht

Spezielle Informationen:

Am Morgen geht der Wirt von Zimmer zu Zimmer, um die Gäste aufzuwecken. Als er an die Tür von Raum 11 klopft, erhält er keine Antwort. Er pocht von neuem, drückt dann die Klinke herunter. Die Türe ist verschlossen. Der Wirt schaut durch das Schlüsselloch und murmelt: »Seltsam, er hat den Schlüssel abgezogen.« Dann klopft er noch einmal, diesmal mit aller Kraft. Als sich wieder nichts rührt, ruft er seine Frau herbei: »Alvania, bring mir den Passepartout! Ich glaube, hier oben stimmt was nicht!«

Die Frau kommt mit dem Nachschlüssel, der Wirt öffnet die Tür und prallt zurück. »Alvania, hol die Soldaten! Hier ist ein Mord geschehen!«

Meisterinformationen:

Die Helden haben nun etwa fünf Minuten Zeit, das Zimmer des ermordeten Trull Engstrand zu durchsuchen.

Den Schlüssel finden sie natürlich nicht. Nana hat ihn abgezogen, mitgenommen und in der allgemeinen Aufregung, die nun entsteht, auf dem Korridor fallen lassen, wo er sowohl von den Helden als auch von den bald herbeieilenden Soldaten gefunden werden kann. Wer ihn finden soll, ob er überhaupt gefunden wird, können Sie als Meister frei entscheiden. Für die anschließende Beschuldigung und Verhaftung der Helden spielt er kaum eine Rolle.

Nach höchstens fünf Spiel-(oder Real-)Minuten poltern Soldatenstiefel die Treppe hinauf. Kaum hat der erste Soldat den Korridor erreicht, da ruft



Raul, der Halbelf, plötzlich: »Das sind die Täter! Herr Offizier, nehmen Sie diese Leute fest!« Dabei zeigt er auf die Helden.

Bevor die Helden noch das Wort ergreifen können, stimmt der Wirt ein: »Ja, stimmt, die haben es getan. Ich habe gesehen, wie sie sich mitten in der Nacht auf dem Gang herumdrückten!«

Die Helden protestieren natürlich und verlangen, angehört zu werden, aber der Offizier erklärt, daß sie zunächst die Waffen abgeben sollen, dann will er mit ihnen reden.

Der Offizier ist in Begleitung eines Weibels (Feldwebels) und zwanzig Soldaten gekommen. Zehn weitere warten unten auf der Straße. Falls die Helden sich dem Befehl des Offiziers nicht fügen, greifen die Soldaten an.

Auch für diesen Kampf gegen die pflichtgetreuen Soldaten erhalten die Helden nur 50 Prozent der AP (MK).

Die Werte:

Offizier:

MUT: 12	ATTACKE: 15
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 11
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
Monsterklasse: 26	

Weibel:

MUT: 14	ATTACKE: 13
LEBENSENERGIE: 45	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
Monsterklasse: 17	

1 Soldat:

MUT: 10	ATTACKE: 12
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 10
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
Monsterklasse: 12	

Während des Kampfes werden die Helden immer wieder aufgefordert, sich zu ergeben. Sobald sie sich ergeben (das gilt auch, wenn sie sich von Anfang an nicht zur Wehr setzen), werden den Helden die Hände auf dem Rücken gefesselt, und man schleppt sie vom Hotel in das benachbarte Garnisonsgebäude. Dabei versichert ihnen der Offizier, daß er sie natürlich anhören wird – nur nicht gleich, sondern erst am Nachmittag, »wenn sie sich ein wenig beruhigt haben«. Die Helden werden – nachdem man ihnen die Fesseln abgenommen hat – in die Zelle im Keller der Garnison geworfen, die Türe fällt hinter ihnen ins Schloß, in dem sich ein schwerer Schlüssel knirschend dreht.

Im Kerker von Albenhus

Allgemeine Informationen:

Die Kerkerzelle ist 2 mal 4 Meter groß und 2 Meter hoch. Sie hat ein 20 mal 20 Zentimeter großes Fenster zur Nachbarzelle. Das quadratische Loch ist in etwa 1,5 Meter Höhe in der Wand links vom Eingang angebracht. In der Stirnwand gegenüber der Tür befindet sich die 10 mal 10 Zentimeter große Öffnung eines Lüftungsschachtes.

Spezielle Informationen:

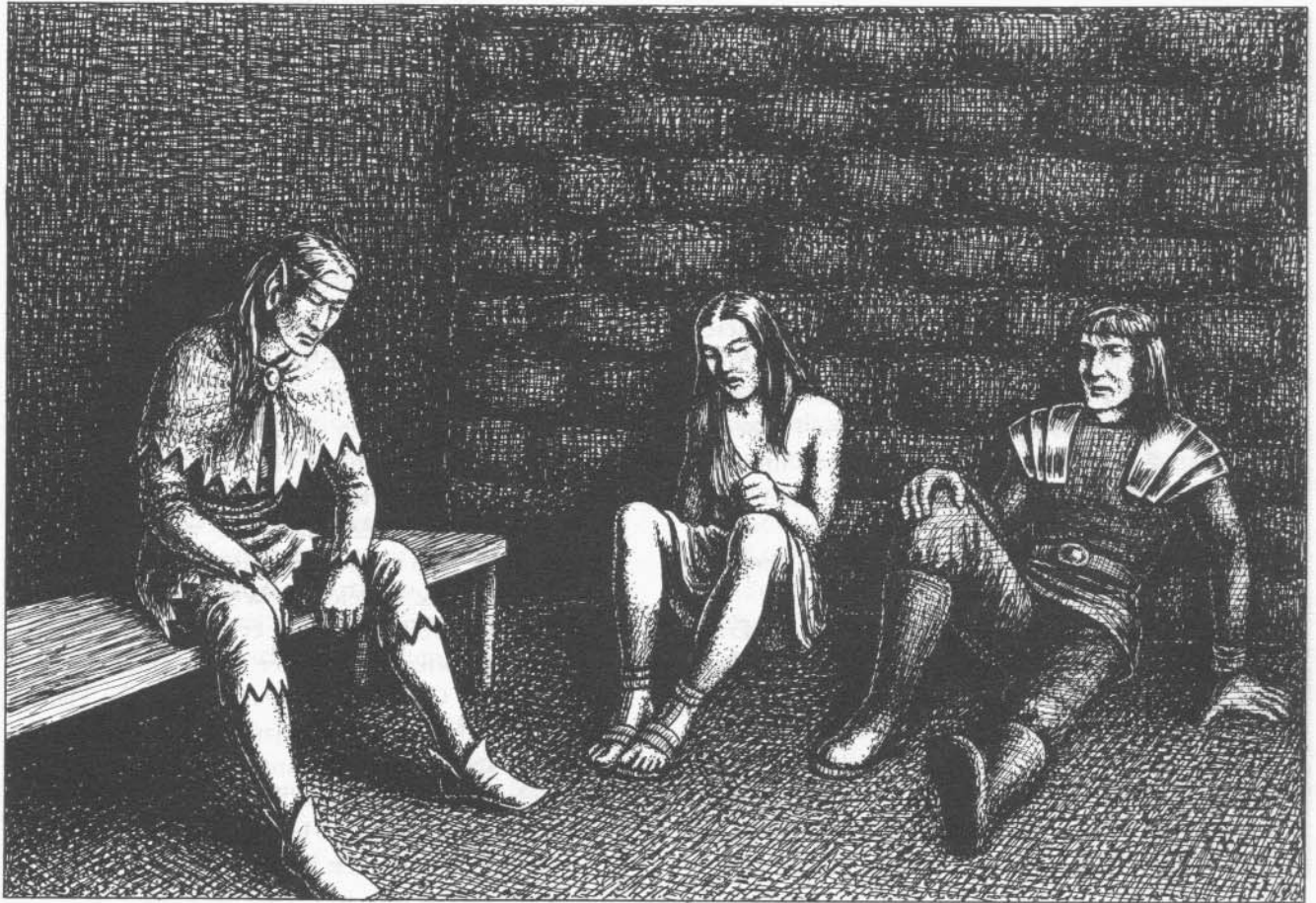
Alle Wände der Zelle bestehen aus massiven, grob behauenen Felssteinen. Die dicke Eichentür ist durch schwere Eisenbeschläge verstärkt. In einer Ecke der Zelle steht ein morscher Holzkasten, der einen Eimer enthält – den Abort. Auf dem Steinboden liegt eine dicke Schicht fauligen Stroh. Ansonsten enthält die Zelle keine Besonderheiten.

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie zunächst nur die Zelle, in die die Helden gesperrt werden. Die Beschreibung der Nachbarzelle folgt, sobald die Helden Kontakt zu

den Insassen der Nebenzelle aufgenommen haben.

Beide Zellen gelten als absolut ausbruchssicher – und werden deshalb auch nur sehr nachlässig bewacht. Wänden, Boden und Decken ist mit Gewalt nicht beizukommen. Die Schlösser wurden von einem Magier angefertigt. Durch das Drehen des Schlüssels wird das Schloß mit einem Zauber belegt, der nur von einem *Magier* der 10. Stufe überwunden werden kann. Alle anderen Heldentypen müssen die magische Zahlenfolge würfeln, die den Zauber aufhebt. Die Zahlenfolge lautet: 6, 5, 4, 3, 2, 1. Der Held muß die Zahlen in dieser Reihenfolge würfeln. Er hat insgesamt 7 Würfe, darf also bei einer Zahl zweimal würfeln. Innerhalb einer Spielrunde (in diesem Fall innerhalb von 5 Real-Minuten) können zwei Helden ihr Glück versuchen. Die Versuche können so lange wiederholt werden, wie sich die Helden im Gefängnis aufhalten. Sobald die Zahlenfolge getroffen wurde, springt das Schloß mit einem kaum hörbaren Knacken auf. Die Helden können sich



aus der Zelle schleichen und unbemerkt das Garnisonsgebäude verlassen. Es ist – im Vertrauen gesagt – höchst unwahrscheinlich, daß es den Helden gelingt, auf diese Weise ihre Freiheit wiederzuerlangen. Sie haben viel bessere Chancen, wenn sie mit Hilfe der Gefangenen in der Nebenzelle einen Fluchtplan schmieden.

Die Nebenzelle

Allgemeine Informationen:

Die Zelle gleicht in Abmessungen und Einrichtung dem Raum, in den die Helden gesperrt werden.

Spezielle Informationen:

Die Zelle wird von einem Diebespärchen, Mann und Frau, bewohnt.

Meisterinformationen:

Die Diebe reagieren zunächst nicht auf die Helden. Im Korridor vor den Zellen halten sich nämlich zunächst noch drei bis vier Soldaten auf, und die Diebe warten darauf, daß diese sich zurückziehen. Es dauert nicht lange, bis die Soldaten gehen.

Der Offizier tritt an die Zellentür der Helden und ruft ihnen zu, daß er heute wichtige Termine habe, sie also leider erst am nächsten Nachmittag anhören könnte. Solange sollen sie es sich »gemütlich machen«. Mit diesen Worten verläßt der Offizier den Keller, und alle Soldaten folgen ihm nach.

Jetzt unterhalten sich die Diebe bereitwillig mit den Helden. Die Diebe haben noch drei Tage abzusitzen. Sie beteiligen sich daher nicht aktiv an einem Fluchtversuch, sind aber bereit, den Helden auf jede erdenkliche Weise zu helfen, solange sie dabei nicht in Gefahr geraten. Das Diebespaar wurde vor einer Woche in diesen Kerker gebracht. Es hätte jederzeit fliehen können, denn es gibt eine Verbindung zwischen den beiden Zellen. Und die Zelle, in der jetzt die Helden eingesperrt sind, stand natürlich offen, solange sie leer war.

Am Abend – nachdem ein Wärter den Gefangenen einen Napf Wassersuppe durch eine kleine Klappe in der Tür gereicht hat und wieder gegangen ist – stoßen die Diebe einen 50 mal 80 Zentimeter großen Steinquader aus der Trennwand zwischen den Zellen. (Auch hier handelt es sich

um eine Geheimtür, die nur von einer Seite zu öffnen und zu erkennen ist. Sie können als Meister an dieser Stelle darauf hinweisen, daß es solche Türen gibt – nicht nur im Kerker sondern auch in anderen Bauwerken!)

Die Diebe laden die Helden ein, sie in ihrer Zelle zu besuchen. Dort zeigen sie ihnen den Eingang zu einem Tunnel, der unter einer herausnehmbaren Steinplatte des Fußbodens beginnt. Der Tunnel ist 1,5 Meter hoch, 5 Meter lang und 1 Meter breit. Er endet in massivem Felsgestein. Auch Wände, Decke und Boden des Tunnels bestehen aus sehr festem, felsigem Erdreich. Die Diebe erzählen, daß ein »Lebenslänglicher« den Tunnel in zwanzigjähriger Arbeit angelegt hat. Man kann den Tunnel kaum für eine Flucht nutzen – er ist aber groß genug, daß sich alle Helden in ihm verstecken können.

Da die Helden wahrscheinlich nicht bis ans Ende ihrer Tage im Gefängnis schmoren wollen, werden die Spieler nun wohl einen Fluchtplan aushecken.

Sie können als Meister jeden pfiffigen Plan akzeptieren. Als »pfiffig« betrachte ich zum Beispiel folgende Methode: Die Helden verbergen sich im Tunnel. Die Diebe setzen den Steinquader wieder

in die Trennwand ein und schlagen anschließend Alarm: »Die Gefangenen aus der Nachbarzelle sind verschwunden!« Die Soldaten laufen herbei, untersuchen die Nachbarzelle, nehmen anschließend »die Verfolgung der Gefangenen« auf – und lassen die Zelle offenstehen. Nachdem die Helden ein wenig abgewartet haben, können sie sich unbemerkt aus dem Garnisonsgebäude schleichen...

Vielleicht werden Ihre Spieler völlig andere Ideen entwickeln – sie sollen sich aber ruhig ein wenig anstrengen. Vorschläge wie »Die Helden rufen den Wärter zu sich in die Zelle und überwältigen ihn« brauchen Sie nicht zu akzeptieren. Schließlich ist dies ein Fortgeschrittenen-Abenteuer!

Nachdem die Helden die Zelle verlassen haben, können sie sich ungesehen aus dem Garnisonsgebäude ins Freie schleichen. Wenn Sie, lieber Meister, diesen Teil der Flucht etwas detaillierter gestalten wollen, können Sie gern einen Grundrißplan des Gebäudes entwerfen und die Helden einen Fluchtweg suchen lassen. Sie können die Helden auch wieder einfangen und zurück in die Zelle bringen lassen. Am Verlauf des Abenteuers ändert das nichts. Die Unschuld der Helden erweist sich im nächsten Kapitel sowieso.

Die Botschaft Kapitän Ulfarans

Meisterinformationen:

Eigentlich könnte das Abenteuer mit der geglückten Flucht der Helden zu Ende sein, aber wahrscheinlich wird dieser Ausgang die Spieler nicht befriedigen.

Die Helden haben kaum einen Dukaten verdient, und niemand weiß, worum es in dem Abenteuer eigentlich ging und was es mit den Passagieren auf sich hatte. Was dem Spielabend noch fehlt, ist das große Finale. Und soeben wird diese aufregende Schlußepisode buchstäblich eingeläutet, von der Glocke des städtischen Ausrufers nämlich.

Spezielle Informationen:

Kaum haben die Helden das Garnisonsgebäude verlassen und sind ein paar hundert Meter unbemerkt durch die Straßen geschlichen, da dringt das Gebimmel der Glocke des Ausrufers an ihre Ohren: »Die Schiffswachen der *Stern von Havena*, die soeben die Garnison verlassen haben, werden gebeten, sich beim Kommandanten zu melden. Er hat eine wichtige Botschaft für sie! Freier Abzug wird garantiert!«

Der Mann geht ein paar Schritte und setzt wieder an: »An die Schiffswachen der *Stern von Havena*! Eure Unschuld ist erwiesen! Begebt euch zum Kommandanten! Dort liegt eine wichtige Botschaft für euch! Der Kommandant verbürgt sich für eure Freiheit! Er gibt sein öffentliches Ehrenwort als Ritter der Stadt Albenhus!«

Meisterinformationen:

Das »Ehrenwort als Ritter« sollte den Helden als Sicherheit genügen. Außerdem werden die Spieler ihre Helden aus reiner Neugierde zum Kommandanten schicken. Falls die Spieler ihr Mißtrauen absolut nicht überwinden können, dann geben Sie eben Ihr Ehrenwort als Meister!

Spezielle Informationen:

Die Helden gehen zurück zur Garnison und werden von einem Soldaten im Eiltempo zur Stube des Kommandanten geführt. Der Offizier verliest folgende Botschaft:

»Verehrter Herr Obrist!

Ich bitte Euch untertänigst, die gefangenen Schiffswachen auf der Stelle freizulassen und zu mir zu schicken! Wir waren kaum an Bord der *Stern* zurückgekehrt, als wieder ein Mord geschah. Die Passagierin Hella Manders, eine Witwe, wurde erstochen. Ich bin mir nun sicher, daß die Mörder unter den verbleibenden Passagieren zu suchen sind. Um das Verbrechen aufzuklären und um eine sichere Reise für die unschuldigen Passagiere zu gewährleisten, bin ich auf die Hilfe der Gefangenen angewiesen. Ich habe die Barke wenige Kilometer stromabwärts anlegen lassen und halte sie unter einem Vorwand dort fest, bis die Gefangenen bei mir eingetroffen sind. Ich wäre Euch, Herr Kommandant, zu Dank verpflichtet, wenn Ihr meine Bitte erfüllen könntet. Meine Mannschaft ist bereits so dezimiert, daß ich keinen Mann zur Bewachung abstellen kann.

Euer untertäniger Diener
Haruk Ulfaran,
Kapitän der »*Stern von Havena*«

Der Kommandant wendet sich an die Helden: »Ich kenne den guten Ulfaran seit vielen Jahren und weiß, daß man sich auf sein Urteil verlassen kann. Darum gebe ich euch frei. Ich kann euch nicht befehlen, zur Barke zurückzukehren, aber ich bitte euch darum, Ulfaran zu Liebe. Und nun lebt wohl! Ach, eines noch: Die Barke findet ihr leicht, wenn ihr nur dem Treidelpfad flußabwärts folgt.«

Damit sind die Helden entlassen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden nicht zur *Stern von Havena* zurückkehren wollen, können Sie sie nicht dazu zwingen. Schließlich sind sie freie Bürger Aventuriens und müssen selbst wissen, was sie tun. Natürlich werden die Spieler dann auch nie erfahren, wie das Abenteuer ausgegangen wäre...

Wenn die Spieler tatsächlich an dieser Stelle das Abenteuer beenden wollen, erhält jeder Held 50 Abenteurpunkte.

Falls die Helden über den Treidelpfad zur Barke laufen wollen, erreichen sie die *Stern von Havena* nach einem Fußmarsch von sieben Kilometern ohne weitere Zwischenfälle.

Entführt!

Spezielle Informationen:

Als die Helden bei der Barke eintreffen, stehen Ulfaran und sein Steuermann aufgeregt am Ufer. Sobald Ulfaran die Helden erblickt, stürmt er ihnen entgegen.

»Ihr kommt zu spät! Sie wurden alle entführt! Sie sind nur einen Moment an Land gegangen, da kamen plötzlich drei Oger und zwei Männer aus diesem Gebüsch.« Ulfaran zeigt auf eine Buschgruppe in der Nähe. »Diese Oger sind uns schon gestern gefolgt! Ich habe sie gesehen! Sie haben sie verschleppt, ehe wir eingreifen konnten! Außerdem hat sich meine Mannschaft – Schande über sie! – geweigert, gegen die Oger zu kämpfen; dabei war eins der Monster noch ganz jung!«

Meister- und Schlüsselinformation:

Nach einer Weile wird Ulfaran etwas ruhiger und schildert die Entführung genauer:

Er hatte Hella Manders im Passagierzelt erstochen aufgefunden. Da ließ er sofort anlegen. Er verhörte die Passagiere, doch ohne Erfolg. Keiner von ihnen hatte die Tat beobachtet. Ulfaran schickte einen Boten zurück

nach Albenhus und erzählte den Passagieren, das Steuerruder sei beschädigt; es würde ein paar Stunden dauern, bis es repariert sei. Die Passagiere gingen über die Planke an Land, hielten sich aber – so, wie sie es ihm versprochen hatten – immer in Sichtweite des Schiffs auf. Dann waren plötzlich die Monster und die Schurken da. Die beiden Männer stießen Rank und Nana, die Zwillinge, mit gezückten Säbeln vor sich her, und die drei Oger packten die drei anderen Passagiere, Isida und die beiden Halbfelfen, warfen sie sich über die Schultern und rannten mit ihnen davon. Nach wenigen Sekunden war die ganze Schar im nahen Wald verschwunden. Das Ganze geschah vor etwa einer Stunde.

Möglicherweise wollen die Helden sofort hinter den Entführten hereilen, aber Ulfaran hält sie zurück. Er sagt: »Seht mal, was ich im Passagierzelt auf dem Boden gefunden habe!« und gibt den Helden den Stammbaum der Engstrands. (Sie finden den Stammbaum in der Mitte des Heftes. Trennen Sie ihn heraus und legen Sie ihn den Spielern vor!)

Ulfaran erklärt den Helden den Stammbaum, so gut er es vermag: Das Symbol ☞ ist offenbar ein Todes-Zeichen. Namen, die mit diesem Zeichen versehen sind, gehören zu Personen, die bereits tot waren, als dieser Stammbaum angefertigt wurde. Elenreich Engstrand mußte eigentlich auch mit dem Zeichen des gebrochenen Rades ☞ versehen sein, denn er ist vor einem Monat in Havena gestorben. Der alte Elenreich Engstrand galt als einer der reichsten Männer in der Hafenstadt. Er muß ein beträchtliches Vermögen hinterlassen haben. Die durchgestrichenen Namen gehören alle zu Personen, die in jüngster Zeit eines gewaltsamen Todes starben. Thorn Grabutin und seine drei Kinder wurden – die Helden haben von dem Verbrechen gehört – auf der Straße von Angbar nach Gratenfels ermordet.

Der oder die Mörder müssen unter den überlebenden Familienmitgliedern zu suchen sein. Für Ulfaran kommen Isida und die beiden Halbelfen ebenso gut in Frage wie das Zwillingsspaar. Er habe außerdem bemerkt, daß Isida durch den Tod ihres Vaters im Hotel *Admiral Sanin* kaum erschüttert gewesen sei!

Die Helden können jetzt die Verfolgung der Entführer und ihrer Opfer aufnehmen. Falls einer der Helden sehr schlecht bewaffnet oder gerüstet sein sollte, bekommt er von Kapitän Ulfaran ein Kettenhemd und ein Schwert. Damit verabschiedet sich der Kapitän von den Helden. Die *Stern von Havena* setzt ihre Reise fort, und die Helden folgen einem Trampelpfad, der quer über eine Uferwiese verläuft und in einem dichten Wald verschwindet.

Der Weg durch den Wald

Allgemeine Informationen:

Der Wald ist Teil eines ausgedehnten Waldgürtels, der sich zwischen dem Gebirge und dem Fluß erstreckt. Aus den Baumwipfeln ragen hier und da steile Felsklippen heraus. Der Wald besteht aus Laub- und Nadelbäumen. Zwischen den Stämmen wächst dichtes, verfilztes Unterholz. (Diese Beobachtungen können die Helden machen, ohne den Wald zu betreten.)

Spezielle Informationen:

Die Spuren der Entführer und ihrer Opfer sind auf dem weichen Boden des Trampelpfades durch die Wiese deutlich zu sehen. Man kann die tiefen Abdrücke der riesigen, nackten Ogerfüße gut von den menschlichen Spuren unterscheiden. Die Spuren der Oger, die Raul, Reo und Isida tragen, werden von vier Menschenspuren begleitet. Zwei Menschen haben Stiefel, zwei Sandalen getragen. Kurz vor dem Waldrand haben die Oger ihre menschliche Last offenbar abgeladen, denn nun häufen sich die Menschenspuren und die Oger-Abdrücke nicht mehr so tief in den Boden eingedrückt. Scheinbar hat die Gruppe eine kleine Rast eingelegt – möglicherweise haben die Entführer eine kurze Beratung abgehalten. Anschließend haben die Oger ihre drei Gefangenen wieder geschultert, denn die Fährte bietet wieder das alte Bild: drei Ogerspuren und vier Menschenspuren; zwei, die von Stiefeln, und zwei, die von Sandalen herrühren.

Meisterinformationen:

Achten Sie darauf, daß bei den Spielern nicht der Eindruck entsteht, die Oger hätten bei der Rast die Gefangenen ausgetauscht. Machen Sie also deutlich, daß die Spuren denen auf dem Trampelpfad genau gleichen. Noch immer tragen also die Oger Isida Engstrand und die beiden Halbelfen, während Nana, Rank und die beiden Schurken auf eigenen Füßen gehen.

Der Wald

Meisterinformationen:

Sobald die Helden in den Wald eindringen, nehmen Sie die Karte des Waldes zur Hand und teilen den Helden Kästchen für Kästchen mit, wie der Weg verläuft. Die Helden sollten, da sie ja die Fährte der Entführer verfolgen, den Waldweg eigentlich nicht verlassen. Aber Sie können es ihnen als Meister natürlich nicht verbieten – weisen Sie jedoch darauf hin, daß es gefährlich ist, in das Gestrüpp einzudringen.

Zur Spieltechnik:

Die Kästchen der Waldkarte haben eine Kantenlänge von 50 Metern. Immer wenn die Heldengruppe ein neues Kästchen betritt, lassen Sie einen der Spieler den W20 rollen. Wenn die Endziffer des Würfels mit der Endziffer des Kästchens über-



einstimmt, begegnen die Helden einem Waldungeheuer. Beispiel: Die Helden betreten Kästchen Q7, der Spieler würfelt eine 17: Ein Ungeheuer erscheint.

Nun würfeln Sie mit dem W6 aus, um welches Ungeheuer es sich handelt:

- 1: Maraskan-Tarantel (Anzahl: 1)
- 2, 3, 4: Streifenluchs (Anzahl: 2)
- 5: Wolfsratten (Anzahl: 5–10, 1 W + 4)
- 6: Baumdrache (Anzahl: 1)

Wenn sich die Helden abseits des Weges bewegen, wird für jedes Kästchen *dreimal* mit dem W20 gewürfelt. Ein Ungeheuer taucht auf, sobald die Endziffer der Würfelzahl mit der Endziffer des Kästchens übereinstimmt.

Wenn die Helden eine Lichtung betreten, in der *Eitrige Krötenschemel* wachsen (siehe Karte 4), ändern sich die Würfel-Bedingungen: Ganz gleich, ob sich die Helden auf einem Weg oder im Wald befinden, jetzt wird zweimal der W20 gerollt. Falls die Endziffer eines Wurfes mit der Endziffer des jeweiligen Kästchens übereinstimmt, greift immer eine Maraskan-Tarantel an. Welchem Held der Angriff gilt, sollte am besten durch

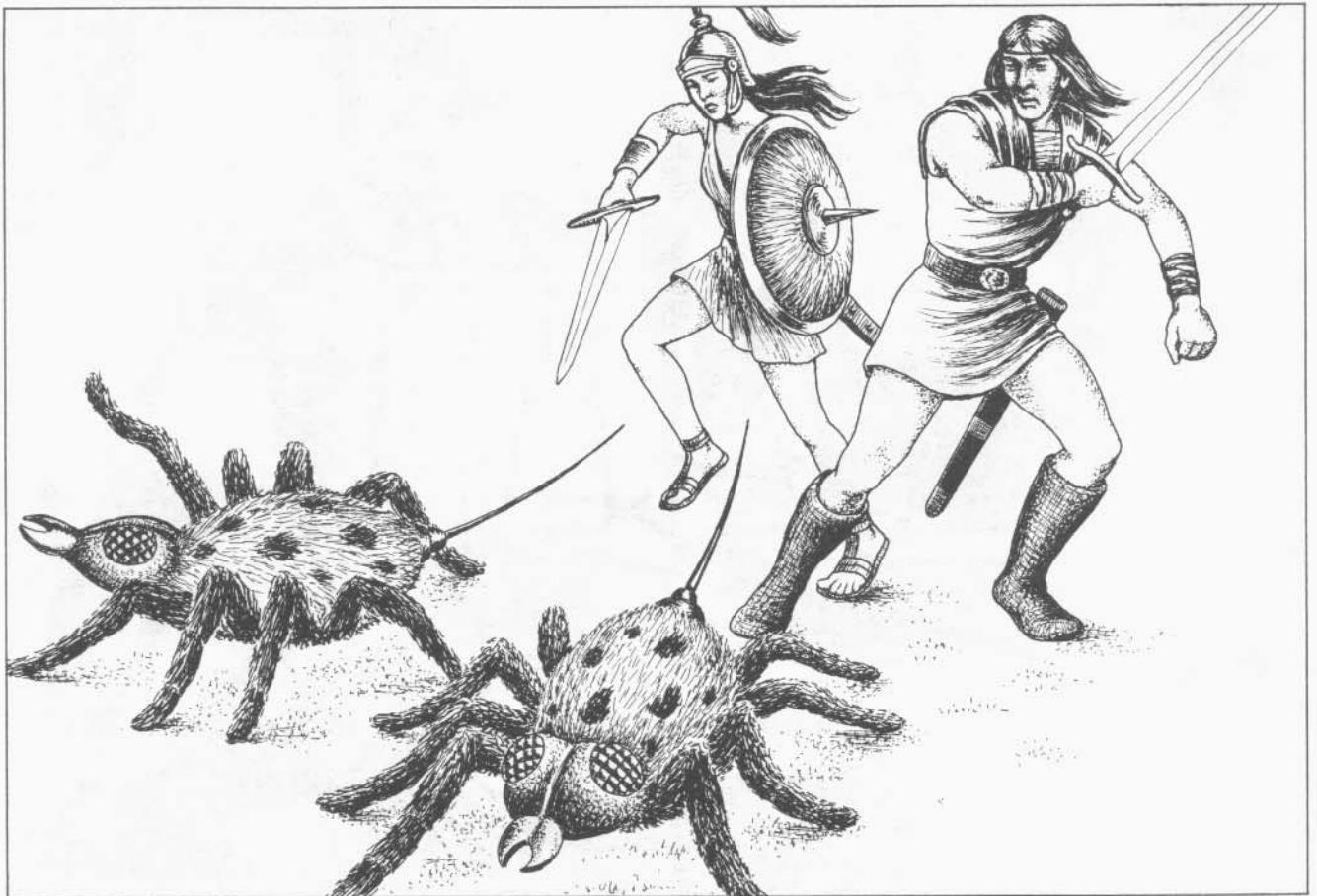
Streichholzziehen unter den Helden ermittelt werden.

Wo sich Maraskan-Taranteln aufhalten, begegnet man keinen anderen Waldungeheuern. Warum das so ist, erfahren Sie, wenn Sie die Beschreibung der Maraskan-Tarantel lesen.

Die Waldungeheuer:

1 Die Maraskan-Tarantel

Der Wald, den die Helden durchqueren müssen, wimmelt förmlich von dieser Monsterart. Die Maraskan-Tarantel – auch kurz *Maraske* genannt, ist ein achtfüßiges Gliedertier und entfernt mit den Spinnen verwandt. Ursprünglich war die Maraske nur auf der Insel Maraskan beheimatet. Sie wurde jedoch auf das Festland eingeschleppt, wo sie sich rasch ausbreitete. Die Maraskan-Tarantel zählt zu den giftigsten Landbewohnern ganz Aventuriens. Man trifft sie überall dort, wo der *Eitrige Krötenschemel* wächst. Diese Giftpilzart ist Lieblingspeise und Hauptnahrungsmittel der Maraske.



Wie die Pilze sind auch die Marasken gelb-rot gesprenkelt. Die Tiere wachsen und häuten sich während ihrer gesamten Lebenszeit, die bis zu 14 Jahre währen kann.

Eine zehnjährige Maraskan-Tarantel ist normalerweise etwa 2 Meter lang, eine einjährige ist ungefähr so groß wie ein Fuchs.

Am Ende des Hinterleibs tragen die Marasken einen langen, schlanken Stachel, den sie nicht einziehen können und der normalerweise in einem Winkel von etwa 45° vom Körper absteht. Eine Maraske greift an, wenn sie sich bedroht fühlt – und sie fühlt sich bedroht, wenn man sich ihr auf etwa 4 Meter nähert. Sie läuft dann seitwärts auf langen, stelzenartigen Beinen auf ihren Gegner zu, wendet ihm im letzten Moment den Hinterleib zu und versucht, ihn mit dem Stachel zu durchbohren.

Das Gift der Maraske gleicht einer ätzenden Säure. Wer von einem Maraskenstachel durchbohrt wird, erleidet schreckliche Verbrennungen. Die Giftmenge, die eine Maraskan-Tarantel abgeben kann, hängt von ihrem Lebensalter ab; ebenso wie die Dicke ihres Panzers.

Die Werte der Maraskan-Tarantel:

MUT: -★

ATTACKE: 12

LEBENSENERGIE: 5–70

PARADE: 0

RÜSTUNGSSCHUTZ: 1–14 TREFFERPUNKTE: 1–14 W

Monsterklasse: 5–70

★ Der Begriff »Mut« ist nicht anwendbar. Die Maraske greift jedes Wesen an, das ihr zu nahe kommt (von gewissen Ausnahmen abgesehen: zum Beispiel Oger).

Die meisten anderen Werte der Maraskan-Tarantel sind von ihrem Lebensalter abhängig. Eine einjährige Maraske genießt Rüstungsschutz 1 und kann 1 W Trefferpunkte verursachen. Eine vierzehnjährige Maraske dagegen kann ihrem Opfer 14 W (14–84) TP beibringen, ihr Rüstungsschutz beträgt 14! (14jährige Maraskan-Taranteln sind zum Glück sehr selten.) Wichtiger Hinweis: Es ist für keinen Helden ratsam, sich auf einen Kampf mit einer Maraske einzulassen. Falls dem Helden eine Parade gegen eine Marasken-Attacke gelingt, bricht zwar der Stachel des Ungeheuers ab – und es ist jetzt völlig unschädlich (ein neuer Stachel

wächst erst in mehreren Monaten nach), aber in dem Augenblick, wo der Stachel abgeschlagen wird, spritzt das Marasken-Gift nach allen Seiten durch die Luft. Der Held (und alle Personen, die sich in seiner unmittelbaren Nähe befinden) rollt einen W6. Bei 1 oder 2 ist der Held für den Rest des Abenteuers geblendet. Das bedeutet: 7 Punkte Abzug vom Attacke-, Parade- und Geschicklichkeitswert. Dazu kommen alle anderen Handicaps eines plötzlich Geblendeten: Orientierungslosigkeit usw.

Nach Beendigung des Abenteuers kann der Held einen Wunderheiler oder Magier in der nächsten Stadt aufsuchen und sich kurieren lassen.

Statt gegen eine Maraskan-Tarantel zu kämpfen, sollte man ihrem Ansturm besser ausweichen. Dazu sind zwei Geschicklichkeitsproben erforderlich. (Eine für den ersten und eine für den zweiten Angriff. Da der zweite Angriff nicht mit der gleichen Heftigkeit erfolgt, genügt hier eine Probe -3.) Anschließend sollte sich der Held schnellstens aus der Nähe der Tarantel zurückziehen.

2 Der Streifenluchs

Eine große Katzenart, die wie der irdische Luchs an ihren Ohrbüscheln zu erkennen ist. Der aventurische Streifenluchs wird jedoch viel größer als alle uns bekannten Luchsarten. Er erreicht fast die Maße eines Pumas oder Silberlöwen. Streifenluchse schließen sich auf Lebenszeit zu eheähnlichen Paaren zusammen und jagen immer zu zweit – manchmal werden sie von 1 bis 2 halbwüchsigen Jungen begleitet. Die großen Katzen sind schwarz-braun gestreift und im Wald, ihrem Lebensraum, kaum zu entdecken. Darum hat der Luchs einen Bonus von 5 auf seinen ersten Attacke-Wurf – er nützt das Überraschungsmoment.

Werte für einen Luchs:

MUT: 12*	ATTACK: 16/11**
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 2 W
Monsterklasse: 16	

* Für den ersten Angriff des Luchses gilt die normale Mut-Regelung nicht. Der Luchs betrachtet die Helden als Beute und attackiert als erster.

** Bei der allerersten Attacke gilt für den Luchs der Attacke-Wert 16, danach 11.

Der Luchs läßt sich nie auf einen langen Kampf ein. Meistens zieht er sich zurück, sobald er mindestens 6 Schadenspunkte hinnehmen mußte.

3 Die Wolfsratte

Wie für alle Rattenarten gelten auch für die bis zu 50 cm langen (ohne Schwanz!) Wolfsratten besondere Kampfregeln: Da die Tiere mit ihrem Gebiß weder schwere Kleidung noch Rüstungen durchdringen können, richten sie ihre Bisse immer nur gegen ungeschützte Stellen des Opfers. Wenn einer Ratte ein Biß gelingt (Attacke erfolgreich – Parade des Opfers gescheitert), werden die Schadenspunkte direkt von der LE des Opfers abgezogen. Die Schadenspunkte werden nicht ausgewürfelt, sie sind festgesetzt.

Die Werte einer Wolfsratte:

MUT: 11	ATTACK: 7
LEBENSENERGIE: 5	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	SCHADENSPUNKTE: 3
Monsterklasse: 4	

4 Der Baumdrache

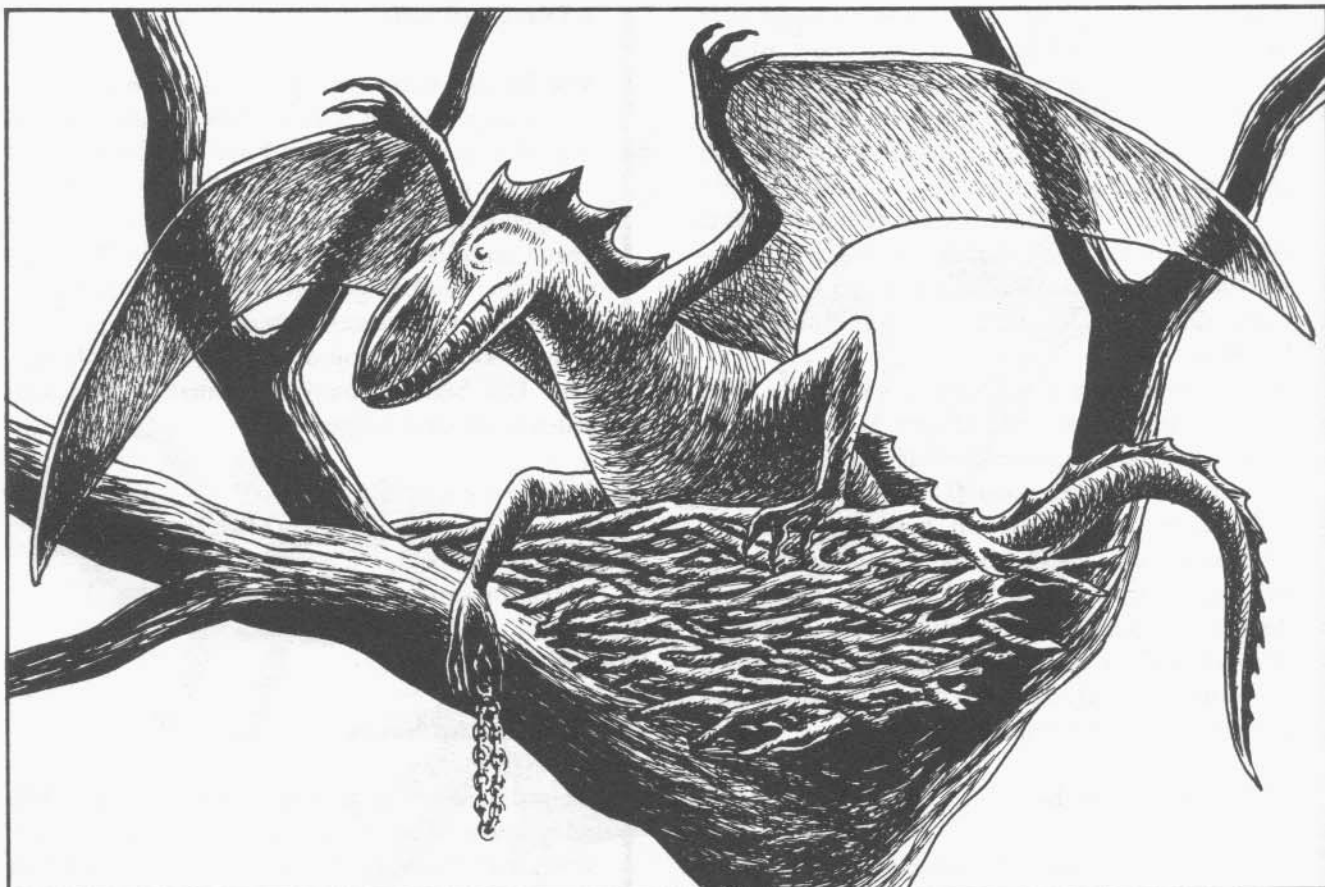
Baumdrachen werden von Metallgeklimper (Rüstungsteile, Münzen, Waffen und so weiter) unwiderstehlich angelockt. Sie lassen sich dann von einer Baumkrone herabfallen und fahren wie ein Wirbelsturm unter die Helden. Der Baumdrache kämpft so lange, bis er tot ist oder »Beute gemacht« hat. Pffiffige Helden wissen das und überlassen dem Ungeheuer irgendein blinkendes Ausrüstungsstück, eventuell auch einen Dolch oder Helm.

Die Werte des Baumdrachen:

MUT: 18	ATTACK: 16
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 9
RÜSTUNGSSCHUTZ: 5	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
Monsterklasse: 25	

Als Meister müssen Sie selbst entscheiden, wie schwer Sie den Helden den Weg durch den Wald machen wollen. Falls die Spieler ständig vom Würfelpech verfolgt werden, können Sie auch einmal darauf verzichten, eines der zuständigen Monster auftreten zu lassen. Sagen Sie dann einfach: »Über euch knurrt ein Luchs im Geäst ..., aber er springt nicht!« Oder: »Ein Baumdrache prasselt durch die Zweige ... und verfehlt euch nur knapp ...!«

Die Helden sollen ja schließlich noch ihr eigentliches Ziel verfolgen können – nämlich die Entfüh-



rer aufzuspüren. Bitte nehmen Sie jetzt noch einmal die Karte des Waldes zur Hand. Betrachten Sie die eingezeichneten Wege. Die Helden betreten den Wald von Süden, über Kästchen R 10. Die Spur der Entführer folgt dem Weg bis zur Gabelung, Kästchen D 14. Hier trennen sich die Oger mit den beiden Halbelfen und Isida auf den Schultern von Nana, Rank und den beiden Schurken. Das können die Helden aus den deutlichen Spuren auf dem Boden entnehmen. Die Spieler müssen sich nun entscheiden, ob sie den Ogern mit ihren Opfern oder Rank, Nana und den beiden Unbekannten folgen wollen. Die Oger haben sich nach Nordosten gewandt, zu ihrer Höhle, Rank und Nana haben den Weg nach Westen eingeschlagen. Falls die Helden Rank und Nana verfolgen, haben sie einen schweren Fehler gemacht. Sie erhalten jedoch noch eine Chance, sich eines Besseren zu besinnen.

Schlüsselinformation:

An der Stelle, wo der Weg die Karte verläßt, finden die Helden zwei unbekannte Männer von finsterem Aussehen. Beide wurden von hinten erstochen. Auf dem Boden sind jetzt

nur noch die Spuren von zwei Menschen in Sandalen zu sehen. Die Spuren führen weiter nach Westen.

Falls Sie ein sehr langmütiger Meister sind und Ihren Spielern noch eine allerletzte Hilfe geben wollen, kann einer der beiden Ermordeten das Wort »Nana« in den feuchten Waldboden gekratzt haben.

Meisterinformationen:

Für die Helden bleiben zwei Dinge zu tun: die Gefangenen zu befreien und die Mörder zu stellen.

Sorgen Sie als Meister für eine intensive Diskussion, damit die Spieler *von allein* darauf kommen, zuerst die Gefangenen zu befreien und dann die Täter zu stellen.

Falls das alles nichts nützt und die Helden partout der Spur nach Westen folgen wollen, nähert sich das Abenteuer für sie seinem Ende: Nach weiteren 5 Kilometern führt die Spur in einem weiten Bogen zurück zum Fluß und endet dort. Offenbar wurden die beiden Engstrands von einem wartenden Boot aufgenommen.



Jetzt hat es keinen Sinn mehr, zurück in den Wald zu gehen. Die Oger haben ihre Opfer natürlich längst umgebracht. Nana und Rank werden Havena sicher erreichen und das Erbe antreten. Die Helden können ihnen die schandbaren Taten nicht nachweisen. Sie müssen vielmehr fürchten, daß Nana die letzten Mitwisser ihrer Tat von gedungenen Schergen aus dem Weg räumen läßt. Es empfiehlt sich für die Helden, von nun an die Umgebung Havenas zu meiden.

Jeder Held bekommt 60 Abenteuerpunkte. Duka-

ten gibt es natürlich keine – wer sollte die Helden bezahlen?

Aber kehren wir nun in den Wald zurück. Wir gehen davon aus, Ihre Helden haben den richtigen Weg, den nach Nordosten, gewählt. Es gelten weiterhin die Würfelbedingungen, die am Anfang des Kapitels benannt wurden. Wenn Sie den Weg zur Ogerhöhle betrachten, sehen Sie, daß er sich kurz vor Erreichen der Höhle noch einmal gabelt. Die Oger und ihre Gefangenen haben den Weg, der nach Norden abzweigt, eingeschlagen.

Der Druidenzwerg

Spezielle Informationen:

Falls die Helden dem Weg nach Nordosten folgen, stoßen sie bald auf eine Felswand. In der Wand klafft ein 10 Zentimeter breiter und 2 Meter hoher Spalt, der sich aber mit Waffen oder Werkzeugen nicht erweitern läßt.

Die Helden müssen wohl oder übel umkehren und den Weg nach Norden ausprobieren.

Hier gelangen sie nach einer kurzen Wanderung wie-

der zu einer Lichtung, auf der Eitrige Krötenschemel wachsen.

Mitten auf der Lichtung steht ein barhäuptiger Zwerg in einem bodenlangen, derben Gewand. Von Maraskan-Taranteln ist nichts zu sehen. Sobald der Zwerg die Helden erblickt, ruft er sie an: »He, ihr da, was habt ihr in diesem entlegenen Winkel verloren? Wißt ihr denn nicht, daß hier ganz in der Nähe Oger hausen?«

Meisterinformationen:

Wie sich der Zwerg verhält, hängt natürlich ganz vom Benehmen der Helden ab. Sind sie freundlich zu ihm, ist auch der kleine Druide hilfsbereit.

In einem Beutel am Gürtel bewahrt er einen kräftigen Heiltrank auf, den er freigiebig an alle Helden verteilt. Bei dieser Gelegenheit erhalten die Helden nicht nur bis zu 7 LP pro Kopf zurück, sie bemerken auch, daß von dem kleinen Alten ein penetranter, kaum zu ertragender Geruch ausgeht.

Dem Alten scheint das nichts auszumachen. »Ich rieche schlecht, nicht wahr?« sagt er. »Das ist auch kein Wunder, ich habe mich nämlich vor gar nicht langer Zeit in einem Ogerlager gewälzt.«

Führen Sie nun das Gespräch mit den Helden in der Rolle des Druidenzwergs weiter. Der Zwerg ist freundlich und verschmitzt. Er steht auf dem Standpunkt, daß nur piffige Helden es in Aventurien zu etwas bringen werden. Darum gibt er den Helden zwar kleine Tips, besteht aber darauf, daß sie ihre wichtigsten Probleme selber lösen. Sollten die Helden ungeduldig werden und den Zwerg bedrohen, so legt dieser die Faust an die Stirn und murmelt einen Spruch. Augenblicke später beginnt es zu regnen, zu donnern und zu blitzen.

Gewaltige Blitzstrahlen schlagen krachend in die Lichtung ein und verfehlen manchen Helden nur um Haaresbreite. In der allgemeinen Verwirrung schlägt sich der Zwerg auf Nimmerwiederschen in die Büsche.

Der Druide gibt den Helden folgende Tips:

Marasken können den Geruch von Ogern nicht ertragen und greifen diese niemals an. Darum wälzt sich der Zwerg im Ogerlager. Dann kann er

ungestört Krötenschemel sammeln, die er für seine Mixturen braucht.

In der Eingangshöhle des Ogerbaus ist eine alte, gefährliche Maraske angekettet. Der Zwerg hat eine Methode entwickelt, wie er problemlos an dem Untier vorbeischlüpfen kann – auch wenn er keinen Ogergeruch an sich hat. Welche Methode das ist, verrät der Druide nicht. Es hat übrigens keinen Sinn, daß sich die Helden etwa an dem Zwerg reiben, um den Geruch zu übernehmen. Die Ausdünstung wäre nicht intensiv genug.

Es gibt einen zweiten Zugang zum Ogerbau (am Ende des Weges nach Nordosten). Dort ist zwar nur ein 10 Zentimeter breiter Felsspalt zu sehen, aber dieser Spalt läßt sich geschickt verbreitern – falls man die richtige Methode kennt. Auch diese Methode verrät der Zwerg nicht, aber er gibt den Helden eine Hilfe; er sagt: »Schade, daß meine Freundin, die Goblin-Hexe *Renee Köter-Tigerschleim*, nicht da ist! Sie könnte euch gewiß helfen. Allein schon in ihrem Namen steckt der Schlüssel für euer Problem.«

Erklärung: RENEE KÖTER-TIGERSCHLEIM ist ein Anagram – ein Buchstabenversetzsästel – für Eitriger Krötenschemel. Falls die Helden den Felsspalt mit einem Eitrigen Krötenschemel berühren, öffnet sich die Ritze auf eine Breite von 60 Zentimetern und bleibt zwei Stunden lang offen.

Der Zwergendruide weiß, daß sich die drei Oger zur Zeit in ihrem Bau befinden, und er glaubt, menschliche Stimmen gehört zu haben, die aus der Höhle drangen.

Er gibt den Helden keine Auskunft über das Innere der Höhle und weigert sich, sie in die Höhle zu begleiten oder auf andere Weise zu unterstützen.

Sobald die Helden ihn zu sehr bedrängen, beendet er das Gespräch und verschwindet im Wald.

Die Ogerhöhle

Allgemeine Informationen:

Beide Zugänge zur Ogerhöhle befinden sich am Fuß einer steilen Felswand. Die Felsen bestehen zum größten Teil aus Kalkstein. Die Höhle ist auf natürliche Weise entstanden, wurde aber an manchen Stellen von ihren derzeitigen Bewohnern erweitert. Bis auf den Wohnraum der Ogerfamilie sind alle Gänge und Kammern unbeleuchtet.

Unmittelbar vor dem Höhleneingang steht ein Ring von Eitrigen Krötenschemeln.

1 Der Zugang

Allgemeine Informationen:

Form und Verlauf des Ganges entnehmen Sie bitte der Karte »Ogerhöhle«. Das Höhlentor ist etwa 3 m

hoch und 2 m breit. Der anschließende Gang ist ca. 3 Meter breit und 3,5 bis 4,5 Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Am Höhleneingang liegen ein paar Fackeln, dazu Zunder und Feuerstein. Die Fackeln sind zwar recht groß, 1,5 Meter lang, können von den Helden aber ohne Schwierigkeiten entzündet und getragen werden.

Meisterinformationen:

keine

2 Die Maraskenhöhle

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Karte; Höhe bis zu 8 Metern.

Spezielle Informationen:

An einer Felssäule, die in der Mitte der Höhle Decke und Boden miteinander verbindet, ist mit einer langen Kette eine 10jährige Maraskan-Tarantel befestigt. Die Kette ist so lang, daß das Ungeheuer jeden Punkt der Höhle 2 bequem erreichen kann.

Meisterinformationen:

Falls die Helden versuchen, an der Maraske vorbeizustürmen, greift das Ungeheuer zweimal an. (Werte der Maraske siehe S. 42). Es gibt jedoch einen Weg, wie die Helden gefahrlos an der Tarantel vorbeischlüpfen können:

Sie gehen wieder zurück zum Höhleneingang, pflücken einige Krötenschemel und werfen sie nach und nach so in die Maraskenhöhle, daß das Ungeheuer beim Verzehren der Leckerbissen allmählich seine Kette um die Säule wickelt. Wenn die Kette erst kurz genug ist, können die Helden ohne weiteres an der Maraske vorübergehen.

3 Gang mit diversen Ausbuchtungen und Verzweigungen

Allgemeine Informationen:

Höhe des Gangs: 3 bis 5 Meter. Form und Abmessungen entnehmen Sie bitte der Karte.

Spezielle Informationen:

Ausbuchtung 3a: Hier bewahren die Oger einen Haufen Pilze auf (Futter für die Maraske in Raum 2).

Ausbuchtung 3b: Auf dem Boden liegen diverse

Waffen. Die meisten sind völlig verrostet und unbrauchbar. Oben auf dem Haufen liegen zwei neue Schwerter, die sich sehr ähnlich sehen und offenbar aus einer Waffenschmiede stammen. In das Heft jedes dieser beiden Schwerter ist ein Name eingraviert, auf dem einen steht »Reo«, auf dem anderen »Raul«.

Gang 3c: Aus diesem, nach Süden führenden Gang dringt Lärm: das Geprassel von brennendem Holz, Topfgeklapper, kehlige, verärgerte Ogerstimmen.

Abzweig 3d: Dieser Gang ist 1,50 Meter hoch und knapp 1 Meter breit.

Meisterinformationen:

Der Abzweig 3d ist so eng, daß ein Oger ihn niemals passieren könnte. Eigentlich bräuchten die Helden, die ja die Oger und ihre Gefangenen finden wollen, diesen Gang nicht auszuprobieren. Sollten sie es dennoch tun, gelangen sie zur Grotte 4, einem unangenehmen Aufenthaltsort...

4 Die Grotte des Krakenmolchs

Allgemeine Informationen:

Die Helden sehen eine Grotte von kolossalen Ausmaßen. Das Licht der Fackeln reicht nicht aus, um ihr nördliches Ende auszuleuchten. Die gewölbte Decke ist an der höchsten Stelle mindestens 20 Meter hoch. Grotte 4 ist ein unterirdischer See. Nur auf der Südseite erstreckt sich ein 2 bis 3 Meter breiter Uferstreifen.

Spezielle Informationen:

Auf dem Uferstreifen liegen mehrere Gerippe. Die Überreste mindestens eines Höhlenbären sind deutlich zu identifizieren.

Ganz nah am Ufer sind menschliche Gebeine verstreut. Dort liegen auch einige Rüstungsteile und ein kleiner, offener Lederbeutel, aus dem ein paar Dukaten herausgerollt sind.

Meisterinformationen:

Falls die Helden nach einem kurzen Blick in die Höhle die Grotte wieder verlassen, geschieht ihnen nichts. Sollten sie jedoch länger verweilen und gar die Dukaten an der Uferkante untersuchen, werden sie von einem Krakenmolch angefallen, der im Wasser haust.

Der Krakenmolch läßt urplötzlich drei Tentakel aus dem Wasser herausschnellen. Falls drei Helden am Wasser stehen, muß jeder von ihnen eine Geschicklichkeitsprobe + 2 ablegen, falls er nicht

umschlungen werden will. Steht nur ein Held am Ufer, so greifen alle drei Tentakel nach ihm, und er muß 3 Geschicklichkeitsproben + 2 ablegen, sonst hat ihn der Molch erwischt!

Ein umschlungener Held wird vom Krakenmolch in die Reichweite seiner Kiefer gezogen und gebissen (1 W + 4 Trefferpunkte)! Anschließend läßt der Krakenmolch sein Opfer für einen kurzen Moment fahren, um sich im Wasser aufzurichten und weitere 3 Tentakel an Land zu schwingen. Diesen Augenblick können die Helden für eine eilige Flucht nutzen. Falls einer von ihnen kaltblütig genug ist, den Lederbeutel mitzunehmen, so findet er in ihm 20 Dukaten.

Falls die Helden partout gegen den Krakenmolch kämpfen wollen, ist ihnen nicht zu helfen.

Die Werte des Krakenmolchs:

MUT: 15	ATTACKE: 8 (6 Attacken pro Rundel!)
LEBENSENERGIE: 65	PARADE: 0
RÜSTUNGSSCHUTZ: 0	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
Monsterklasse: 40	

Kurzkampfgeln:

Wenn dem Molch die Attacke gegen einen Helden gelingt, so ist dieser erst umschlungen, aber noch nicht gebissen! Der Held kann die Umschlingung zwar *nicht* parieren, aber er kann den Tentakel abschlagen *oder* sich durch eine Geschicklichkeitsprobe + 2 aus der Umschlingung befreien.

Tentakel abschlagen: Der Held würfelt eine erfolgreiche Attacke und anschließend die Trefferpunkte. Wenn der Held mindestens 8 TP erzielt, hat er *einen* Tentakel abgeschlagen. Erreicht der Held keine 8 TP, so werden die TP von der LE des Monsters abgezogen. Erreicht der Held 8 und mehr TP, so werden diese ebenfalls von der LE des Monsters abgezogen.

Wenn der Held den Tentakel nicht abschlagen kann, beziehungsweise wenn seine Geschicklichkeitsprobe scheitert oder wenn er von mehr als einem Tentakel gehalten wird, erfolgt als nächstes der Biß des Ungeheuers (TP: 1 W + 4).

Der Kampf dauert so lange, bis der Krakenmolch tot ist oder keine Tentakel mehr besitzt.

5 Leere Höhle

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Karte. Die Höhle ist am Süden-
de 1,80 Meter hoch, am Nordende 4 Meter.

Spezielle Informationen:

An allen Höhlenwänden wachsen grüne, phosphoreszierend leuchtende Pilze. Die Pilzpflanzen sind von fingerlangen, ebenfalls grünlich leuchtenden Maden bedeckt, die träge über die Pflanzen und die feuchten Felswände kriechen.

Meisterinformationen:

keine

6 Schmalen Gang

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Karte. Der Gang ist nirgendwo höher als 1,80 Meter, an den schmalsten Stellen ist er 80 Zentimeter breit.

Spezielle Informationen:

Der Gang endet im Süden vor einem 10 Zentimeter breiten Felsspalt, durch den Licht in den Gang fällt. Im Norden mündet der Gang in Höhle 5.

Meisterinformationen:

Der Felsspalt läßt sich von innen leicht so weit verbreitern, daß ein Mensch hindurchschlüpfen kann. Ein Teil des Felsens ist beweglich und läßt sich verschieben.

Bei dem Felsspalt handelt es sich um einen geheimen Zugang zur Ogerhöhle, die der Druidenzwerg angelegt hat. Der Zwerg hat die Felsentür so eingerichtet, daß sie von außen nur zu öffnen ist, wenn man sie mit einem Eitrigen Krötenschemel berührt. Um sie von innen zu öffnen, muß man keinen magischen Mechanismus überwinden.

7 Wohnhöhle der Ogerfamilie

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Karte. Die gewölbte Höhlendecke ist in der Mitte etwa 7 Meter hoch und fällt nach allen Seiten unregelmäßig ab. Am Westende der Höhle ist ein 4 mal 4 Meter großer Zugang. In der Höhlenwand auf der Südseite befindet sich ein rundes Loch mit einem Durchmesser von etwa 75 Zentimetern.

Spezielle Informationen:

An der Nordwand der Grotte ist eine riesige Feuerstelle, über der ein eiserner Topf mit einem Fassungsvermögen von mehr als 100 Litern hängt. Der



Rauch zieht durch einen natürlichen Kamin über der Feuerstelle ab. Eine Ogerfrau rührt mit einem gewaltigen Holzlöffel in dem Topf, aus dem ein wenig Dampf aufsteigt. Dabei wird sie von einem jugendlichen Oger beobachtet. Ein vier Meter großer Ogermann ist damit beschäftigt, Holz von einem Stapel auf das Feuer zu werfen. Der Stapel ist bis auf zwei, drei kleine Stämme aufgebraucht. Auf dem Höhlenboden liegt etwa in der Mitte eine gewaltige Steinplatte, die den Ogern offensichtlich als Speisetisch dient, denn sie haben rings um die Platte ein wenig Stroh aufgeschüttet, um sich darauf zu lagern.

An der Südwand der Höhle sitzen nebeneinander die beiden Halbfelfen und Isida Engstrand. Alle drei sind gefesselt und geknebelt und tragen nur noch die Fetzen ihrer Unterwäsche auf dem Leib. Zwischen Isida und Raul weist die Höhlenwand ein rundes Loch auf.

Eben watschelt die Ogerin zu Reo hinüber und kneift ihm prüfend in die muskulöse Schulter. Mit einem befriedigten Grinsen kehrt sie zum Feuer zurück.

(All das können die Helden unbemerkt beobachten – entweder vom Höhleneingang im Nordwesten oder durch das Loch in der Südwand.)

Inzwischen hat der Ogermann das letzte Holz auf das Feuer geworfen. Die Ogerin deutet auf die Feuerstelle und knurrt ihrem Gefährten etwas zu. Darauf entbrennt ein hitziges Wortgefecht in Ogersprache, das damit endet, daß der Ogermann maulend und fluchend die Höhle verläßt (offenbar, um Holz zu holen).

Meisterinformationen:

Den Helden stehen mehrere Taktiken zur Verfügung, wie sie die Oger überlisten können:

- 1) Sie schleichen dem Ogermann nach, um ihn allein zu stellen, und kehren dann in die Höhle zurück, wo sie es jetzt nur noch mit der Ogerin und dem jungen Oger zu tun haben.
- 2) Die Helden schleichen durch die Räume 8 und 9 hinter den Rücken der Gefangenen, schneiden deren Fesseln durch und versorgen sie mit Waffen. So gewinnen sie drei Mitstreiter für die Auseinandersetzung mit den Ogern. (Isidas, Rauls und Reos Kampfwerte finden Sie am Schluß des Abenteuers.)
- 3) Die Helden und die befreiten Gefangenen versuchen, sich während des Streits der Oger davonzuschleichen.

Welche Taktik den meisten Erfolg verspricht, hängt natürlich vom Verhalten der Oger – und damit von Ihnen, dem Meister – ab.

Die Werte der Oger:

Ogermann:

MUT: 22	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 55	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 2 W + 5
Monsterklasse: 25	

Ogerfrau:

MUT: 20	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 2 W + 4
Monsterklasse: 20	

Jung-Oger:

MUT: 16	ATTACKE: 6
LEBENSENERGIE: 35	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 6
Monsterklasse: 15	

Schätze:

Falls die Helden dazu kommen, die Wohnhöhle (7) der Oger genau zu untersuchen, finden sie in einer Nische in der Nordwand ein Kästchen mit 60 Silbertalern. Die Nische wird von einer Steinplatte verdeckt.

8 Schlafraum der Oger

Allgemeine Informationen:

Abmessungen: siehe Karte. Die Grotte ist in der Mitte 6 Meter hoch und fällt zu allen Seiten ab. Der Ausgang im Südosten ist 1,80 Meter hoch, der Zugang im Nordosten 4 Meter.

Spezielle Informationen:

Auf dem Höhlenboden haben die Oger gewaltige Strohmenge aufgeschüttet. Auf dem Stroh liegen dicke Tierfelle unordentlich übereinander.

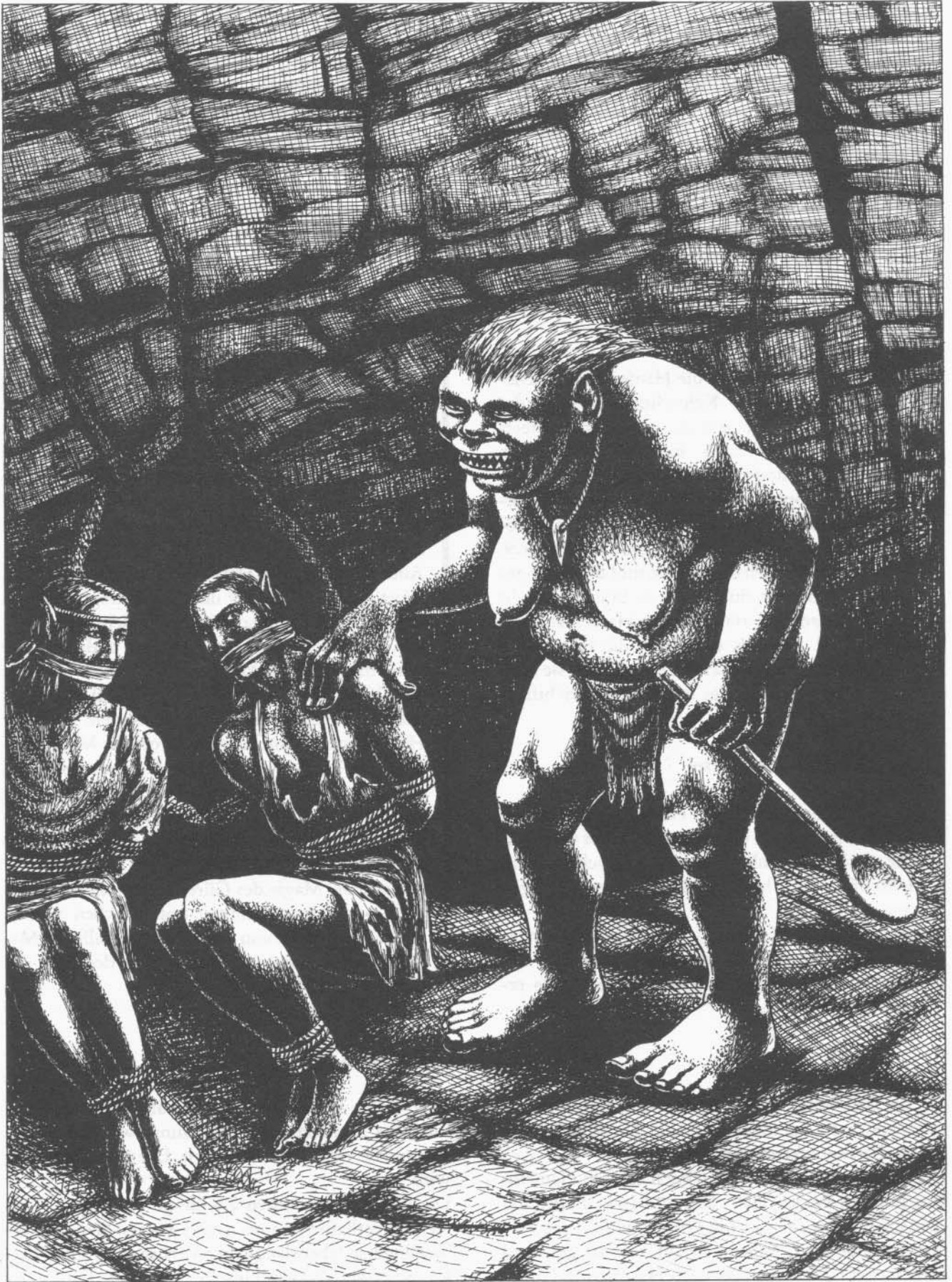
Meisterinformationen:

In dem stinkenden Ogerlager haben sich viele Mäuse niedergelassen. Die Tiere huschen, sobald die Helden den Raum betreten, nach allen Seiten davon.

9 Gerümpelkammer

Allgemeine Informationen:

Die längliche Grotte ist nirgendwo höher als 2 Meter. Sie hat zwei Zugänge, einen im Westen und einen am Ostende.



Spezielle Informationen:

Die Grotte ist angefüllt mit Gegenständen, die die Oger durch die beiden Zugänge geworfen haben. Da die Höhle sehr niedrig ist, wird sie von den Ogern kaum betreten, die Monster werfen einfach alles Gerümpel, das ihnen nutzlos erscheint, durch die beiden Eingänge. Das hat dazu geführt, daß sich die fortgeworfenen Gegenstände zu zwei Haufen aufgetürmt haben, die sich unmittelbar hinter den Zugängen erheben und den Helden den Weg versperren. Die Haufen bestehen im wesentlichen aus zerbrochenen Waffen, Lumpen und rostigen oder vermoderten Rüstungsteilen.

Meisterinformationen:

Die Helden können über die Haufen hinwegkriechen. Zwischen den Kehrichthaufen und der Höhlendecke bleibt jeweils ein 35 Zentimeter breiter Spalt frei, durch den sich ein Mensch bäuchlings hindurchschieben kann.

Die Helden können die Haufen aber auch behutsam abtragen. Dieses Vorgehen empfiehlt sich besonders für den Haufen am Ostende der Höhle 9. Denn erstens können die Helden und die Gefangenen dann schneller flüchten – sie brauchen nicht einer nach dem anderen über den Haufen zu kriechen –, und zweitens entdecken die Helden ein bemerkenswertes magisches Utensil, falls sie auch nur die obere Schicht des östlichen Kehrichthaufens abtragen:

Der Magische Feengürtel

Hierbei handelt es sich um ein Wehrgehänge mit Gürtel, Scheide und Gürteltasche. In der Gürteltasche stecken 15 Dukaten und ein Fläschchen mit Heiltrank, der bis zu 20 LP zurückbringen kann.

Die Magie des Gürtels wird durch auf die Innenseite eingebrannte Schriftzeichen erläutert:

Der Gürtel macht unsichtbar. Diese Magie er-

streckt sich auf den Gürtel selbst, eine Waffe, die man in der Scheide aufbewahrt, und den Körper des Trägers. Kleidungsstücke und Rüstungsteile bleiben also sichtbar. Der Gürtel nützt nur einem Helden, der bereit ist, sich vollständig zu entkleiden. Wenn ein unsichtbarer Held gegen einen Gegner kämpft, muß dieser seinen Attacke- und seinen Parade-Wert durch 3 teilen. (Das Ergebnis wird immer aufgerundet. Aus einem Attacke-Wert 10 wird also Attacke-Wert 4.) Gleichzeitig darf der Unsichtbare eine 2 zum eigenen Attacke-Wert addieren. Die Unsichtbarkeit beginnt mit dem Schließen der Gürtelschnalle und endet mit dem Öffnen.

Der Feengürtel hat allerdings auch einen Nachteil: Seine Wirkung kann ohne jede Vorwarnung plötzlich aussetzen! Der Gürtelträger würfelt mit dem W20. Zweimal pro Spielrunde (einmal zu Beginn, einmal etwa in der Mitte der Runde) und einmal am Beginn einer jeden Kampfunde. Würfelt der Held eine 18 oder mehr, ist er plötzlich wieder sichtbar. Da er nackt ist, beträgt sein Rüstungsschutz 0.

Außerdem darf der Held – also der Spieler – kein Wort sagen, solange er den Gürtel trägt. Auch in diesem Fall wird er sofort wieder sichtbar!

Ein Gürtel, der auf die eine oder andere Weise seine magische Wirkung verlor (hiermit ist nicht das Öffnen der Gürtelschnalle gemeint), kann erst nach 70 Tagen wieder benutzt werden. Falls der Held durch ein unbedachtes Wort die Magie ausschaltete, hat der Gürtel einen dauernden Schaden davongetragen. Fortan darf der Held nur noch höchstens eine 15 würfeln, wenn er die vorgeschriebenen »Unsichtbarkeits-Testwürfe« durchführt.

Solange die Magie des Gürtels nicht einmal durch Pech oder Unachtsamkeit unterbrochen wurde, hat er einen Wert von 100 Dukaten. Falls die Magie auch nur einmal aussetzte, fällt der Wert des Gürtels auf 15 Silbertaler.

Das Ende des Abenteuers

Mit der Befreiung der Gefangenen und der – hoffentlich geglückten – gemeinsamen Flucht endet das von uns vorbereitete Abenteuer.

Der Rest der Geschichte ist schnell erzählt: Gemeinsam mit den beiden Halbfelfen und Isida Engstrand eilen die Helden zurück zum Großen Fluß. Eine vorüberfahrende Barke nimmt sie auf, und sie gelangen ohne weitere Zwischenfälle nach Havena.

Vom Hafen stürmt die kleine Schar direkt zur Komturei des Stadtwachenhauptmanns, wo soeben das Testament des alten Elenreich Engstrand verlesen wird...

Die völlig überraschten Zwillinge Rank und Nana werden verhaftet und nach einer kurzen Gerichtsverhandlung zu lebenslänglicher Verbannung auf Hylailos, einer der Zyklopeninseln, verurteilt. Ranks Be-

teuerungen, all die Verbrechen seien allein das Werk seiner Schwester gewesen, nützen ihm nichts. Wir werden wohl nie erfahren, ob er möglicherweise zu Unrecht als ihr Komplize verurteilt wurde.

Isida Engstrand erbt nun das gesamte unermessliche Vermögen Elenreichs. In ihrer Freude belohnt sie jeden Helden mit 100 Dukaten und einem edlen

Pferd aus den Stallungen ihres Großonkels (Wert: noch einmal 100 Dukaten je Pferd).

Bei so viel Großzügigkeit werden Sie als Meister nicht zurückstehen wollen. Wir schlagen vor, daß jeder Held 200 AP für das Abenteuer erhält – allerdings nur dann, wenn es der Heldengruppe tatsächlich gelang, Isida zu retten und Nana zu überführen.

Anhang

Die Werte der wichtigsten Monster und der Hauptfiguren des Abenteuers:

Nana Engstrand

Mut: 11	Angriff: 11
Klugheit: 13	Parade: 9
Charisma: 13	Bevorzugte Waffe:
Geschicklichkeit: 12	Dolch (1 W + 1)
Körperkraft: 9	Rüstungsschutz: 1
Lebensenergie: 33	
Astralenergie: 32	

Nana Engstrand ist eine Magierin der 2. Stufe. Diese Tatsache ist jedoch nur Rank Engstrand bekannt. Nana hält ihre magischen Fähigkeiten geheim und greift nur in einer sehr ernststen Notlage zu einem Zauberspruch.

Rank Engstrand

Mut: 9	Angriff: 11
Klugheit: 12	Parade: 9
Charisma: 10	Bevorzugte Waffe:
Geschicklichkeit: 11	Säbel (1 W + 3)
Körperkraft: 10	Rüstungsschutz: 2
Lebensenergie: 35	

Isida Engstrand

Mut: 10	Angriff: 10
Klugheit: 11	Parade: 8
Charisma: 13	Bevorzugte Waffe:
Geschicklichkeit: 11	Dolch (1 W + 1)
Körperkraft: 11	Rüstungsschutz: 1
Lebensenergie: 30	

Raul und Reo (Halbelfen)

Gleiche Werte für beide:

Mut: 10	Angriff: 11
Klugheit: 13	Parade: 9
Charisma: 12	Bevorzugte Waffe:
Geschicklichkeit: 13	Säbel (1 W + 3)
Körperkraft: 10	Rüstungsschutz: 2
Lebensenergie: 28	
Astralenergie: 20	

Raul und Reo beherrschen 3 Elvensprüche:
BALSAMSALABUNDE, FLIM-FLAM-FUNKEL, ARMATRUTZ

Thorn Engstrand, Trull Engstrand, Hella Manders, Helene Alwing

Keine Kampfwerte, da sich keine dieser Personen an einem Kampf beteiligen würde.

Kapitän Haruk Ulfaran

Mut: 13	Angriff: 15
Klugheit: 9	Parade: 12
Charisma: 12	Bevorzugte Waffe:
Geschicklichkeit: 14	Schwert (1 W + 6)
Körperkraft: 14	Rüstungsschutz: 2
Lebensenergie: 46	

Ulfaran ist ein Abenteurer der 9. Stufe

Steuermann Ogech

Mut: 12	Angriff: 13
Klugheit: 8	Parade: 12
Charisma: 8	Bevorzugte Waffe:
Geschicklichkeit: 12	Säbel (1 W + 6)
Körperkraft: 15	Rüstungsschutz: 3
Lebensenergie: 39	

Ogech ist ein Abenteurer der 7. Stufe

Ruderer auf dem Stern von Havena

Mut: 10	Angriff: 11
Lebensenergie: 25	Parade: 8
Rüstungsschutz: 1	Trefferpunkte: 1 W + 2

Monsterklasse: 12

Stadtgardist in Ferdok

Mut: 10	Angriff: 12
Lebensenergie: 35	Parade: 10
Rüstungsschutz: 4	Trefferpunkte: 1 W + 4

Monsterklasse: 14

Gesche Gerrefan, Gardeoffizierin in Ferdok

Mut: 14	Angriff: 15
Lebensenergie: 45	Parade: 12
Rüstungsschutz: 4	Trefferpunkte: 1 W + 7

Monsterklasse: 30

Offizier in Albenhus

Mut: 12 Angriff: 15
Lebensenergie: 40 Parade: 11
Rüstungsschutz: 4 Trefferpunkte: 1 W + 6
 Monsterklasse: 26

Weibel in Albenhus

Mut: 14 Angriff: 13
Lebensenergie: 45 Parade: 10
Rüstungsschutz: 4 Trefferpunkte: 1 W + 6
 Monsterklasse: 17

Soldat in Albenhus

Mut: 10 Angriff: 12
Lebensenergie: 35 Parade: 10
Rüstungsschutz: 3 Trefferpunkte: 1 W + 4
 Monsterklasse: 12

Flußpirat

Mut: 9 Angriff: 10
Lebensenergie: 25 Parade: 8
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1 W + 3
 Monsterklasse: 10

Schurke

Mut: 8 Angriff: 10
Lebensenergie: 20 Parade: 7
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1 W + 3
 Monsterklasse: 10

Maraskan-Tarantel

Mut: -★ Angriff: 12
Lebensenergie: 5-70 Parade: 0
Rüstungsschutz: 1-14 Trefferpunkte: 1-14 W
 Monsterklasse: 5-70

* Der Begriff »Mut« ist nicht anwendbar. Die Maraske greift jedes Wesen an, das ihr zu nahe kommt (von gewissen Ausnahmen abgesehen: zum Beispiel Oger).

Streifenluchs

Mut: 12★ Angriff: 16/11★★
Lebensenergie: 25 Parade: 4
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 2 W
 Monsterklasse: 16

* Für den ersten Angriff des Luchses gilt die normale Mut-Regelung nicht. Der Luchs betrachtet die Helden als Beute und attackiert als erster.

★★ Bei der allerersten Attacke gilt für den Luchs der Attacke-Wert 16, danach 11.

Wolfsratte

Mut: 11 Angriff: 7
Lebensenergie: 5 Parade: 0
Rüstungsschutz: 0 Schadenspunkte: 3
 Monsterklasse: 4

Baumdrachen

Mut: 18 Angriff: 16
Lebensenergie: 35 Parade: 9
Rüstungsschutz: 5 Trefferpunkte: 1 W + 6
 Monsterklasse: 25

Krakenmolch

Mut: 15 Angriff: 8
 (6 Attacken pro Runde!)

Lebensenergie: 65 Parade: 0
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1 W + 4
 Monsterklasse: 40

Ogermann

Mut: 22 Angriff: 10
Lebensenergie: 55 Parade: 6
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 2 W + 5
 Monsterklasse: 25

Ogerin

Mut: 20 Angriff: 8
Lebensenergie: 50 Parade: 6
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 2 W + 4
 Monsterklasse: 20

Jung-Oger

Mut: 16 Angriff: 6
Lebensenergie: 35 Parade: 5
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 1 W + 6
 Monsterklasse: 15

Schreiben Sie an: Das Schwarze Auge · Postfach 1165 · 8057 Eching

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasie-Rollenspiele. Als Mitspieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur. In die eines Abenteurers, eines Zaubers, eines Zwerges ... Die „Helden“, wie sie in Aventurien genannt werden, spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. In der Gruppe erleben sie Abenteuer und kämpfen gegen die Mächte des Schicksals. Sie ziehen aus für das Gute. Etwa, um die Tochter des Kalifen aus der dämonischen Gewalt von finsternen Monstern zu befreien, oder einen Schatz zu finden, auf dem „Molcho“ sitzt, das scheußlichste Ungeheuer aller Zeiten. Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der „Meister des Schwarzen Auges“ – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Gefahren auf die Helden warten. Ob sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel erreichen, das hängt von ihren Ideen ab. Von ihrem Mut, ihrer Geschicklichkeit – von ihrem Glück. Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges“ voll zu ihrem Recht.



Die Welt des „Schwarzen Auges“

In Aventurien, dem fantastischen Land des „Schwarzen Auges“, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des „Schwarzen Auges“ kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit dem „Abenteuer-Basis-Spiel“. Es enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man „Meister des Schwarzen Auges“ wird. Mit den „Abenteuer-Büchern“ dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt „Solo-Abenteuer“, die man alleine spielen kann, und „Gruppen-Abenteuer“, die der „Meister des Schwarzen Auges“ moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden „Abenteuer-Punkte“ und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

meln die Helden „Abenteuer-Punkte“ und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Zum Inhalt dieses Buches

Es wurde schon dunkel am Großen Fluß, als wir den „Flußteufel“ erreichten. Ganz neu ist sie, diese Kneipe in Ferdok. Wir alle waren durstig, und die tolle Stimmung drinnen versprach einen lustigen Abend. Übermütig drängten wir zur Tür. Keiner bemerkte die dunklen Gestalten im Hintergrund, keiner achtete auf Gefahren. Auch Sie nicht! Und deshalb sind Sie jetzt mitgefangen, mitgegangen auf diesem verdammten Kahn, mitten auf dem Strom, der ins Verderben zu führen scheint. Noch sind Sie und Ihre Gefährten am Leb ...

„Der Strom des Verderbens“ ist ein Gruppen-Abenteuer, bestimmt für 3–5 Helden der Erfahrungsstufen 5–10.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als „Meister des Schwarzen Auges“ eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man „Meister des Schwarzen Auges“ wird, ist im „Abenteuer-Basis-Spiel“, das alle Spielregeln des „Schwarzen Auges“ und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das „Basis-Spiel“ ist die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer des „Schwarzen Auges“.



ISBN 3-426-30019-2



01737



T.Nr. 64840

4 002998 017370